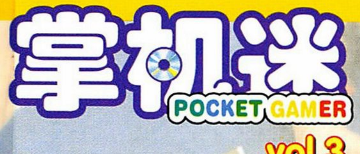

三度冲击！特稿、小说、研究重量内容震撼发表！
VOL.3
掌机迷
POCKET GAMER
特别策划 汉化前线的英雄们
独家研究 马里奥赛车ADVANCE
光盘+海报+抽奖
10元
三重大礼
系列小说攻略
逆转裁判
硬件兵工厂
手机游戏的前世今生
烧录卡工具介绍
汉化游戏入门
发烧梦攻房
龙珠Z悟空遗产2
MOTHER 1+2
高级战争2/重装机兵2改
掌上游戏通
我们的太阳/光明之魂2
洛克人EXE战斗芯片GP
新约圣剑传说
经典掌机游戏专题小说
火纹脉络·烈火同人传



绝对是最大的便宜!美味无限!

超值抽奖计划始动!!

本期奖品



一等奖：GBASP一台

二等奖：256M烧录卡(两名)

三等奖：128M烧录卡(两名)



第二期中奖名单

上海	张　乐	湖北	谭利恒
上海	吴培骐	河北	武龙飞
上海	郁琛敏	江苏	吴凌峰
上海	张昱昱	北京	张一鸣
上海	朱金东	上海	陈文雯
吉林	于　洋	四川	梁　剑
天津	黄　超	河北	宋世雄
江西	周文德	四川	伍建超
浙江	郑侃懿	天津	聂振勇
广西	莫振华	上海	姜　啸
吉林	王雨琪	天津	刘　洋
北京	鲁　轩	上海	殷伟民
河北	郭连骁	广西	黄长源
辽宁	刘锡龙	北京	侯小可
湖北	陈　涛	广西	邹广涛
甘肃	闫　磊	福建	张文佳
山东	崔家峰	北京	张智飞
辽宁	郑　迪	江苏	王列庆
山西	李　宁	北京	武怀玉
北京	王　振	广东	黄琳华
北京	张　鹏	北京	王志腾
陕西	王　潮	山东	李延明
北京	邱　鹏	福建	潘万宝
重庆	丁　一	重庆	余　华
内蒙古	鹿　军	甘肃	马　森

参与方法问答

问：怎么才能得到这些奖品呢?

答：取出《掌机迷》中夹送的回函卡，填写好上面的调查内容(当然，你不填的话也可以参加抽奖的……不过你填了对《掌机迷》今后的成长绝对有帮助哦!)，最重要的是一定要写清楚您的姓名、地址。然后将回函卡在下月5日前寄回编辑部即可。

问：地址是……?

答：北京安外邮局75号信箱　《掌机迷》(收)
邮编：100011

问：把回函卡寄回就有奖可拿吗?

答：倒……当然是要有一定运气啦!不过《掌机迷》的抽奖活动以后会经常有的，即使没中奖也不要气馁，下期再来过!我们希望读者能够花最少的钱得到最多的实惠啊!

问：我怎么知道自己是否中奖呢?

答：每期的中奖名单会在下一期的掌机迷中公布，每期都有惊喜等着你！我们会把奖品寄到你的手中。

问：如果没能在规定时间内将回函卡寄回编辑部，还可以参加抽奖吗?

答：当期回函卡如不能在指定时间内寄回，过期作废，不能留至下期参加抽奖，因此请大家及时填写回函卡。截止时间以邮戳为准。

本期奖品由圣嘉(www.xinga.com.cn)提供

掌机迷 POCKET GAMER

2003 7/15 vol 3

CONTENTS

出版
人民交通出版社
ISRC CN-M14-03-0021-0/V·TP
ISBN 7-88713-054-9
地址：（100013）北京和平里东街10号
电话：（010）64294878 64299027

制作
北京次世代科技发展有限公司 制作
邮购地址：北京安外邮局75号信箱 发行部
邮编：100011
电话：（010）64472177 64472919



《掌机迷》专用欣赏VCD

动画·GBA格式《高达SEED》
音乐·《DQ怪兽篇》原声集
游戏·GBA移植SS大作收录
经典·NGP/WS 典藏游戏收录
影像·分裂细胞
雷曼ADVANCE
MOTHER 1+2
街头涂鸦
高级战争 2
伊登战机 2……
研究 超级马里奥A

本期赠送FFTA大幅精美海报



操纵两个主人公的动作RPG

在这个以独特的柔和色彩所描绘的世界中展开的动作RPG系列最新作登场！让人感受自然精彩的一流影像、宽广大地上的冒险、与怪物激烈的战斗所带来的快乐。这次的GBA版是将GB版的首作经过全面重新编排后推出的，同时还加入了新情节及系统。



吟游诗人
莱斯塔

←拥有俘获人心，甚至连魔物也为之陶醉的优美歌声的少年。

将自己的性命置之度外，以歌声换取和平的吟游诗人莱斯塔

新約 聖剣伝説

GBA	厂商：SQUARE-ENIX	发售日：2003年夏
	类型：ARPG	价格：未定

↑古兰斯城的城主夏多维纳特对待吟游诗人就像对待玛娜一族一样毫不留情……

故事真相迫近 重要角色相关事件揭露

↓莱斯塔的歌声一旦响起，周围马上就会聚集很多人。在这个世界中，歌声具有一种神秘的力量。



↑其实夏多维纳特的父亲古兰斯大公也是个不用剑而用歌就击破帝国的传说的吟游诗人。

银发之男
迪比亚斯

←出生地等一切全都是个谜。屋里养了许多鸣声优美的鸟儿，似乎都是他捉来的。

迪比亚斯掌握了夏多维纳特的企图

银发男人身上的一切都是个谜，在和主人公对话时，却透露了不少古兰斯公国及夏多维纳特的秘密情报。





←为什么召集诗人呢？



↑据迪比亚斯所说，夏多维纳特非常憎恨被称为“魔歌之诗人古兰斯”的父亲古兰斯大公，所以才大肆迫害诗人的。

男主角、女主角、夏多维纳特
决定3个人命运的不堪回首的过去

为了争夺万物的生命之源“玛娜”，烽烟四起，我们的2个主人公也被卷入了这个旋涡。可是这一切的元凶夏多维纳特其实也是这场纷争的牺牲者。



↑这就是游戏开始时的一个场景。

↓主角正在和夏多维纳特对峙。



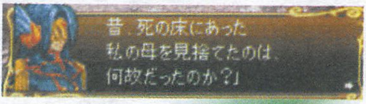
支配古兰斯公国
夏多维纳特

↑因为想创造一个不依靠玛娜之力的国家，所以大肆迫害玛娜一族。



↑夏多维纳特将纷争的原因归结到玛娜之力的身上。

俺の家庭が壊されたように、
お前達の家族も
引き裂いてくれる!」



夏多维纳特正在诉说自己的过去，他之所以憎恨玛娜一族似乎和他去世的母亲有关。

→终于找到玛娜一族村子的夏多维纳特究竟为什么这样憎恨玛娜之力呢?

謎の兵士
「ここが、邪教徒の村か」



男主角的回想



なぜ、マナの一族の村を?
マナの一族は、マナの女神に
最も近い人々なのですよ」



女主角的回想

由于从小就受到迫害所以不得已逃亡的女主角，她也许是仅存的玛娜族的幸存者了。





夏多维纳特冲入了男主角的家中，就在幼小的主角面前，父母与夏多维纳特就玛娜族的问题上展开了激烈的争吵。

把手中的

GBA	厂商：KONAMI	发售日：2003.7.17
	类型：RPG	价格：4980日元



吸收阳光的动作冒险游戏《我们的太阳》即将发售！赶快来体验内置光线感应器的游戏新境界吧！

在这款游戏中，我们的主人公加戈要使用能把太阳光转化为能源的太阳枪"GUN · DELL · SOL"与吸血鬼展开战斗。游戏的卡带中内藏了一个感光器，可以将外界的阳光转化为太阳枪的能源！这绝对算得上是个划时代的新构思了！

想玩《我们的太阳》就要走出门外



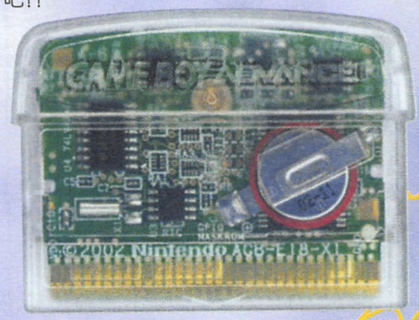


光线会影响游戏。

迄今从未有过的全新游戏性。

不要错过机会！GBA-SP捆绑的限定版&初期购买者特别版！

下边的这张图就是《我们的太阳》的卡带展示图。由于内置感光器，所以结构设计相当出色。而且，作为第一批购买者特典，玩家还能得到德考拉棺材型的GBA包！（数量有限）另外，为了配合该款新作的发售，日本还将推出一种与游戏捆绑发售的超眩GBA-SP"红&黑"特别版！现在还没买SP的人，还在等什么？赶快行动起来吧！！



游戏&限定版GBA-SP"红&黑"捆绑



→GBA-SP与游戏同捆销售的限定版16800日元。"红&黑"特别版采用了原创的混合色机身。

GBA放在阳光下吧！

第一批购入者特典“我的太阳特制棺材包”



↑采用了吸血鬼睡的棺材的独特设计，同时对应GBA和GBASP，里边还可以放两块游戏卡。

《我们的太阳》的世界和现实世界一样，有着时间的流逝，昼夜的循环，这都是因为卡带内有一个特殊的时钟芯片。换言之，当现实世界日落西山的时候，游戏里的世界也同样迎来了傍晚。如果在有阳光的白天玩的话，就可以不断补充太阳枪的能源，这样对冒险也更加有利。但是，如果是晚上的话那就是夜行性怪物们的天下了，战斗也就更加严峻。现在，我们就为大家一一介绍这些阻拦在加戈道路上的敌人吧。

盗墓者



↑只要加戈紧靠墙壁，就可以躲过不断来回走动的盗墓者的视线。

由吸血鬼制造出的一种怪物，只要一发现入侵者就会马上召唤别的同伴，但是惧怕阳光。

玛米



↑玛米对任何细微的声音都非常敏感。这样的话，看来大家走路时一定要非常小心才行啦。

吸血鬼的手下之一。虽然擅长使用炸弹攻击，但是却很怕火。虽然不具备视觉，但对声音异常敏感。

粘土哥莱姆







↑用泥做成的哥莱姆拥有一具巨大的身体，看来攻击力也会很强吧？

被操纵的没有灵魂的不死系泥人怪，身体庞大攻击力很强。看来，只有尽量不要让它发现的前进才行啊……

吸血鬼·伯爵



↑加戈终于来到了吸血鬼伯爵面前，并展开了激战，对方看起来似乎非常强。

整个身体彻底魔化，完全由黑暗物质构成。依靠这种力量苏醒后，成为了不死族吸血鬼之王，是游戏中的重要敌人。



光明之魂II

GBA	厂商：SEGA	发售日：2003.7.24
	类型：ARPG	价格：5980日元

GBA上第一款可以供4人同时对战的人气动作RPG游戏《光明之魂》，在经过1年沉寂后终于推出了该系列的第2部作品！这次，我们就为大家介绍一下各个模式及系统方面相关情报，大家赶快做好准备，等待着发售日的来临吧！

最多可供4人同时游戏的动作RPG系列最新作！！



该作为玩家提供了单人游戏的“单人模式”以及2～4人协力对战游戏的多人模式。和前作比起来还准备了“寻找道具”及“讨伐怪物”等各种各样的情节，游戏更加充实丰富。而且，也可以通过多人协力发动必杀技、提升系统。下面，我们就为大家介绍一下各个模式。

使用灵魂吧！

一个人的冒险！单人模式

这是一个人游戏的模式，冒险的舞台除了像前作那样的迷宫以外，还加入了墓地、船内等多姿多彩的新场景。

①在世界地图上选择要去的地方吧

在城内调整装备，然后在地图上寻找与游戏内容相符的地方。



↑随着故事的发展，像这样的强力召唤魔法也一样能使出来。

②探索各个地区打倒BOSS！

到达各个地区的迷宫后，玩家必须一边前进一边打倒所有随时出现的怪物，同时路上还要注意收集道具，打倒栖身在最深处的BOSS，制霸所有的迷宫！

看书的少女也将登场！



↑在《光明之魂》中曾经出现过的少女这次也将出场。



↑在经过无数的考验攻击力大幅上升后，将怪物一击必杀也是有可能的。

打倒敌人继续前进！

③回到城堡向国王报告吧！

在各个迷宫打倒BOSS后就可以回到王宫向国王报告战果了。这个时候，玩家可用在迷宫内获得的道具在城里的道具店换成金币，然后再用这些金币购买更强的装备。

宏大的情节逐渐展开！



大家一起来游戏 多人模式

在多人模式中，只要接上通信线就可以4个人同时游戏。而且，在本作中玩家不仅可以和朋友协力冒险，还能在斗技场内彼此一决高下。精彩不容错过！



↑游戏中有很多一个人无法解决的机关，这时候只有和朋友们齐心合力才能通过。不要吵架，大家一起努力吧！

↓进入斗技场后就可以开始选择队伍了，究竟是3对1还是2对2? 总之，你可以随意编队，不要再顾虑什么胜负啦！



这里是关键点! 选择职业让喜欢的角色归为己有吧!

游戏中可供选择的职业总共有8种。选择喜欢好的职业后就可以开始冒险了。光靠打倒怪物，是不可能变得更强的。还必须把在等级提升中得到的经验值合理的分配到攻击力和防御力等参数上去才行。所以，即使是同一个职业的角色，根据操纵者的不同分配法，力量的成长方向也会完全不同。玩家可以创造一个只属于自己的角色！

使用技巧点改变必杀技

打倒怪物玩家可以获得一定的技巧点。当积累到一定程度，再使用这些技巧点的话，就可以学会使用必杀技等多职业的特殊能力了。

了解8种职业的特性

在前作中曾经出现的职业有战士、魔法使、弓箭手和龙战士，这次的新作中又加入了格斗家、僧侣、忍者和黑暗巫师4个新的职业。而且，玩家还可以改变各个职业的动作、名字、颜色，下面我们就为大家介绍一下这4种新职业的初期能力。



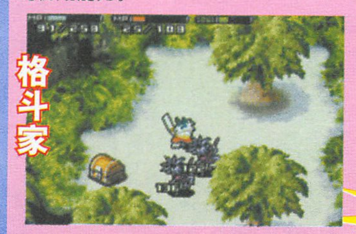
黑暗巫师

←魔法力高，擅长变身成怪物或放毒等黑暗魔法。虽然通常的攻击主要以魔法为主，但也召唤出特殊的剑与怪物作战。



僧侣

→虽然可以使用回复魔法或辅助魔法，但过低的攻击力确是个大难题。不过，在多人模式中这样的职业可就派上大用场了。



格斗家

↑攻击力和速度超群，但是防御力较低，可以拿的道具也不算太多。



忍者

→使用快速攻击或忍术，在所有角色中是移动速度最快的。

根据职业动作也不相同！

卡片游戏风格的编程程序追求策略的乐趣

洛克人EXE 战斗芯片GP

ロックマンエグゼ バトルチップGP グランプリ

GBA	厂商：CAPCOM	发售日：未定
	类型：RPG	价格：4800日元

组合战斗芯片 以最强的程序为目标

本作采用了《洛克人EXE》系列从未使用过的新系统。设计程序战斗，追求在对战中思考的乐趣，充分领略战略的快乐。不过对于战略而言本作并不算太难，倒是很有卡片游戏的感觉。不管是谁都能轻松上手，亲身体验设计程序的感觉。

运用手中的芯片制作行动型

玩家可以通过组合芯片来制作程序平台，战斗芯片可以配置在程序平台的不同地方，制作成不同的行动型。比如战斗的对手是属于速攻型的话，玩家就可以把自己制作成防御型的行动型，遇上炎属性攻击的敌人也能变为水属性的，总之可以根据情况随时作相应的改变。



决定芯片配置的地方

←玩家首先要给要配置的芯片选择合适的放置位置，放置的时候还要考虑到行动类型的安排。

从库存中选择芯片

→接下来从芯片库中选择"加农炮"，在每个芯片的下面都有详细的数据可供参考。

芯片配置完成

←加农炮配置完成。以上就是行动类型的组合过程，程序平台就此设置完毕。

向往激烈的战斗，新的网管参战

随着战斗芯片争霸赛的举行，众多的网管们也怀着对激烈的比赛及洛克人的憧憬加入了比赛，这次的战斗看来会更加激烈，到底谁才是真正最强的网管呢？

喜欢机器的4年级学生 **轰快太**

↑向往着热血沸腾的比赛，甚至还模仿光热斗在头上缠上了头巾。



快太的领航员 **TURBOMAN**

↑参考了快太的父亲过去所乘坐的机器结构的领航员。

麻理的领航员 **RING**

↑由于RING总是任性不听话，所以给麻理添了不少麻烦。

归日留学生 **都轮麻理**



↑美露和萝露等熟悉的角色当然也将登场。

半自动展开的战斗 试试程序的实力吧

游戏中最基本的就是半自动展开的战斗了，首先自动决定好行动的路线，领航员就会按照程序中的战斗芯片开始行动了。该作采用了不同于以往的动作要素，系统更加简单化，即使是不善长动作游戏的玩家也能轻松面对。一旦在战斗中胜出，就能得到对手的战斗芯片。



↑经过重重战斗后就可以参加世界顶级战斗芯片比赛了，这个比赛分不同的级别，玩家要迎接的挑战现在才开始。

决定行动模式

↑玩家可以在程序平台上组成多种行动模式。战斗开始时，只要从中选择一个最符合战况的就可以了。

开始战斗



↑→随着战斗不断进行，程序的实力也会不断加强，如果在战斗中胜利的话，还能得到新的战斗芯片。

胜出即可得到芯片

あいての プログラムデッキから
「キャノン」チップを
ゲットした!!

可以在战斗中变更芯片

尽管系统焕然一新，不过新作中仍然保留了以前的SLOT IN系统。这个可以在战斗中改变程序平台的系统，在战斗中绝对是一项不可缺少的重要瑰宝。

←洛克人会怎样应付数字人的攻击呢？

引人瞩目的重点

这就是配置程序平台的画面，从图中我们可以看到除了普通的行动模式以外如果按下R和L，应该还有2个选项图才对。估计有可能是用来配置在战斗中改变芯片用的吧，这就是说在战斗中可供改变的芯片难道会有2种吗……

VS 数字人



↑彼此的行动路线都会表示出来，不过数字人的战斗芯片似乎并不太多。





驭龙少年

GBA	厂商：BANTRESTO	发售日：2003.7.17
	类型：RPG	价格：4800日元

连载与日本著名杂志《少年跳跃》的人气漫画《驭龙少年》即将登陆RPG世界！玩家首先要输入个人资料，就可以得到具有强化后的龙了。之后，玩家的任务就是要一边让龙参加“World D Break”战斗，一边养育自己的龙。



←赶快来养育自己的龙吧。

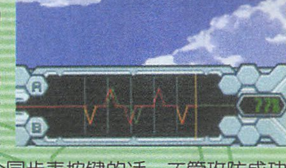
指令选择式的D Break（战斗）

游戏最基本的就是龙之间的战斗“D Break”了，战斗采用了指令选择系统，先蓄满速度点的一方选择攻击指令，而另一方就选择防御指令。如果攻击成功的话就能给予敌人很大的伤害，而防御方当然也可以反击。



↑先蓄满点数的人开始攻击。

“同步”动作



选择指令的同时如果选择了“同步ON”的话，就会出现像右图一样的同步率表。如果配合这个同步表按键的话，不管攻防成功率和威力都会大大的提高。

“冲撞”动作



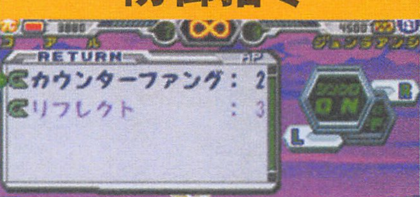
2个人的速度一样同时攻击的话，就会发生“冲撞”动作。这时候，玩家有5秒钟的时间连击，只有在连打中胜出的一方才能攻击，一旦命中就能给与对方很大的杀伤力。

攻击指令



↑消费AVTIVE指令，开始攻击。下面的这张图就是从远距离使用“火球”攻击的画面。





↑另一方可以使用防御指令，运气好的话说不定还可以反击。

使用在战斗中得到的EXP强化龙

在D Break胜利后，就可以得到EXP（经验值）和基因组织。经验值可以提高自己的龙的实际能力，而将基因组织装备到龙身上的话也能大幅提高龙的潜力。另外，如果用EXP来交换的话，还可以得到各种各样的强化组织卡，使战斗对自己更加有利。





↑装备上基因组织后，可以大幅提高龙的能力上限。因为不同的基因组织提高的能力也不一样，所以装备基因组织后也决定了龙的个性。



↑装备基因组织只能提高上限，却不能变得更强。只有使用在战斗中得到的EXP才能提高实际能力。



↑随着游戏的推进，自己的龙可以不断进化（变身），学得强力的招数。当然，还有比这个形态更强的最终进化形态哦！

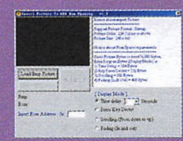
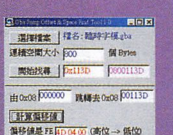
可以联线对战

在游戏的情节模式“SCENARIO BREAK”中，玩家不仅可以养育龙甚至还能和朋友的龙对战！只要接上GBA专用的连接线，就可以进行网络对战了。决定胜负的并不只是龙的能力，当然还有你自己的战斗技巧。



↑这就是网络对战的模式。在网络对战上，除了龙的能力以外，“同步”动作和“冲撞”动作也左右着最终的胜败，还是好好的先磨练一下自己吧。

汉化前线的英雄们

文/窗外不归的云

如今国内模拟界最热门的话题是什么？也许很多朋友都可以随口地说出：不就是汉化吗？没错，汉化业目前已成为最引人注目的行当，而GBA由于其开放的平台而成为拥有汉化作品最多的主机，网上各个汉化小组如雨后春笋般冒了出来，汉化作品也源源不断地公布，似乎汉化界一幅欣欣向荣的样子。但是，这些我们所看到的不过是GBA汉化界的表象罢了，你希望了解更深层次的东西吗？你想知道一些鲜为人知的细节吗？那好，笔者将在本专题给你一个最完美的答案。

注：鉴于《掌机迷》在定位以及内容的特殊性，本次专题所涉及到的话题将以GBA为中心。

GBA汉化缘何兴起？

笔者自己是一个日文盲，所以即使很喜欢一些RPG大作如《黄金太阳》，但是苦于文字障碍只好照着别人写的攻略打，这不成了典型的被游戏玩了吗？而且即使我把它打通关后也未领略到其情节对话精彩巧妙之处，既浪费了时间又浪费了精力，煞是恼人，所以一般我只玩ACT或者RAC游戏，不是我不喜欢RPG，而是被逼无奈呀！

我想上面说的情况不只是在我身上发生，全国各地的玩友都应该有同感，目前大陆连行货主机都没有，我们又怎么能奢望厂家为我们做本土中文版游戏呢？



我们眼前似乎一片黑暗。

…………

然而GBA的出现却给了我们以光明的希望，GBA拥有一个相当开放的环境，任何人只要有一定的编程基础都可以投身GBA开发，而且gba由于同它的兄弟机种gb，gbc在硬件上的兼容，使得有汉化gb，gbc经验的朋友都有足够的能力继续汉化gba游戏，这大大降低了GBA汉化的门槛，而任天堂的亲民路线使得GBA的价格在国内拥有了极大的普及优势，于是，汉化者们把目光都投向了GBA。

从第一款GBA汉化游戏《恶魔城—月轮》发布到现在，完整的GBA汉化游戏已有二十多个了，而且这个数字还不算上测试版和未完成版，在完全非官方干预的情况下，能有今天的成果，我们靠的都是谁？

英雄是谁？

目前做GBA汉化的大致有三种类型：

一：个人。

如SHIKEYU，MADCELL等，毫无疑问，个人汉化者都拥有极其扎实的编程功底，同时也有着忍受寂寞的非凡能力（笑），因为汉化的全部工作都得由他们单独完成，其间遇到的困难也得他们自己解决，所以个人汉化者的技术是不用怀疑的，而他们不一定精通日文，大多数都是把日文导出，然后再到网上寻求日文翻译，当然，这是没有报酬的，有时候会出现日文被导出很长一段时间都找不到翻译的尴尬情况，所以个人汉化者的作品数量都较少，但是几乎每一个作品都是汉化游戏中的精品，比如SHIKEYU的《恶魔城—月轮/白夜》等。

二：小组。

如CGP，星组，熊组等，这是目前最活跃的汉化者，一个小组通常有3—10名成员，各司其

职，有负责破解的，有负责程序部分的，有负责翻译的，有负责校对、测试的，也有专门负责网站设计以及更新的，总之，一个小组一般都有一个完善的汉化体系，从拿到ROM开始到发布汉化版结束，这期间汉化过程井然有序，绝不会出现差错。而每个小组的成员大多志同道合，彼此都用QQ/EMAIL等保持联系，每个小组基本上都拥有一个老大即组长，负责日常的事务如选取ROM、对外交往等，同时组与组之间也常保持联系，交流汉化经验，通报汉化作品等，这样就避免了两个组做重复的工作。

汉化小组的形式有利于汉化的快速发展，能加快游戏的汉化速度，但是正如一位朋友所言，搞汉化的大多有性格，所以当他们在一起而关系又未协调好时，内部就会产生矛盾，小组的工作速度就会大受影响，严重的话小组就会分裂甚至会解散，所幸目前大多数汉化小组成员都配合得相当默契，这样对于玩家来说就有更多机会玩到高质量的汉化游戏了。

三、D商。

没错，D商也是为我们"奉献"（请大家看清楚，奉献一词是加了引号D!）GBA汉化游戏的一分子，他们汉化的游戏有《口袋妖怪》、《露娜》、《携带电兽》、《沉默的遗迹》等。国人对汉化游戏的渴求D商是看在眼里记在心里，而汉化游戏这一市场蕴含的巨大价值D商也比谁都清楚，他们汉化游戏的目的只有一个：金钱。值得说明的是，我们口口声声说D商汉化游戏，实际上D商哪来这本事？那些游戏不过是他们拿铁去请专门的汉化小组工作罢了，由于目的是赚钱，所以D商选择的游戏一般都是畅销型，像《口袋》这种名副其实的怪物级游戏，又比如评价颇高的《露娜》等。当然，为了能卖出个好价钱，D商汉化的游戏素质还算不错的，至于这种行为我们该如何看呢？恐怕就见仁见智了！



英雄为何为战？

说起汉化的目的，恐怕大多数汉化者都是出于爱好，兴趣吧，可以说每一位汉化者都是游戏迷，而且对游戏都有着一种特殊的感情，他们选择汉化的游戏一般都是自己喜爱的（偶尔也汉化大众化的游戏，比如《FFTA》），有时候他们汉化游戏的目的很简单，就是希望能有更多的人喜欢上自己汉化的那一个游戏，让大家分享游戏的快乐，



这种汉化者的境界最高！前文已谈到汉化是一门需要技术的行当，一个汉化者当然是有着非凡功力的高级玩家，拥有一部汉化作品能让所有的人肃然起敬，所以也有人把汉化作为测试自己水平的方法，当然，也有人是把它作为炫耀的资本，这倒是无可厚非的，你有能力汉化游戏，确实值得骄傲，但是像有些逢人便自夸并在论坛上警告自己看不惯的玩家说不准玩自己汉化游戏的汉化者来说确实有些过分，当然，这只是广大汉化者中的极少数，不提也罢。

D商的目的上文也讲到，纯粹是受了金钱的驱使，即使如此，我认为玩家还是应该在某一种角度感谢D商，比较是他们让我们拥有了更多的汉化游戏，而且D商是纯商业化，有雄厚的经济实力保障汉化速度比业余的个人汉化者以及汉化小组快，所以我们才能更早地品尝到心仪的游戏。

1=？

请你别小看一个汉化游戏的价值，它远远不只是一个游戏这么简单，笔者个人觉得汉化游戏起码有这两方面的价值。

首先，由于目前中国的特殊国情，广大游戏厂商都未真正地进军大陆，所以我们玩到的游戏都是国外语言版本，而没有中文版，这就限制了大陆玩家的游戏范围，而且即使硬着头皮玩日版或美版游戏，遇到稍微复杂点的剧情/文字就丈二和尚摸不着头脑了，而汉化游戏的出现则使这一尴尬局面得到大大改观，虽说几十多个汉化游戏与总量已达1000的GBA游戏来说算是微不足道，但这确实为我们接触国外游戏并深层次地理解它们创造了条件，而且汉化作品大都是游戏中的经典，它更能使我们从游戏中学到更多东西，比如从一些游戏的剧情/对话中我们能明白友情的珍贵，合作的重要，或者我们可以完全地与游戏主人公同生共

死，全身心地融入游戏，这在以前蝌蚪文密布的游戏中我们是不敢想象的，所以，汉化游戏的最大好处就是让我们透彻地认识游戏文化。

其次，汉化业的发展离不开新血的注入，今天汉化的火热是因为前辈们与不断增加的新人们共同的努力，而我们常常看到一些新人完全是被前辈们的作品所感动才加入汉化业的，比如以前笔者采访过的CGP组长ROC，当初就是被SHIKEYU的汉化游戏所震撼才毅然投身汉化，当然，他现在已成为目前汉化界数一数二的前辈，就在他的领导下，CGP才为大家献上《黄金太阳1汉化版》这样的超级大作，同时也培养了大批汉化界英才。不过，说起来SHIKEYU才算是影响了一代的人吧。可以这样说，目前从事GBA汉化的朋友都或多或少地受过他的影响，然而SHIKEYU前辈是非常谦虚的，时常有朋友去他的网站留言或者询问和汉化有关的技术问题，他都是非常认真且详细地回答，这一点很让笔者感动。

由此可见，一个汉化游戏并不是孤立存在的个体，往往它会产生连锁效应，甚至有可能影响国内游戏界的发展方向。当然，汉化游戏所体现的价值远远不只这两点，限于笔者才疏学浅，而且篇幅有限，就只谈这主要的两点吧。

汉化业的现状

从笔者了解的情况看，从事GBA汉化的朋友大概有两种类型，一种是上班族，一种是在校大学生，像SHIKEYU，ROC就属于前种，而熊组的暗黑破坏熊等就是大学生，前一种搞汉化的时间没有后种多，但技术上也许就比后者强，当然，这不是绝对，汉化者没有两把刷子就不会来搞汉化了。

由于从事GBA汉化对于汉化者来说仅仅是一种爱好，所以目前国内的汉化业属于非赢利性质的（当然，D商除外），每一个汉化者都将自己的作品发布在网上，供网友们无偿下载，这也给了D商可趁之机，往往是汉化GBA游戏发布不久市场上就能看到D卡，赚了的是D商，苦了的是汉化者，甚至有时候会出现D商将完成度还很低的测试版拿去做成卡带卖，比如TGB工作室放出的《闪灵二人组》汉化测试ROM，不过只汉化了百来句对话，D商就迫不及待地把D卡生产出来了，害得一些热心的网友专门去买D卡来DUMP，实在可恨，也不知道有多少不明详情的玩家上当。

目前汉化界也存在这种情况，许多年少气盛的玩家实际上并不是真正地懂汉化，但却想靠汉化出名，于是看了几篇汉化教程或者前辈们的经验之谈便拉帮结派地成立汉化小组，放出一长列汉化游戏名单，其中不乏激动人心的作品，但这往往是让人空欢喜一阵，这些所谓的小组在捣鼓一段时间后就会消失得无影无踪，给玩家留下的只有无穷无尽的遐想，也有一些小组将某个游戏的汉化进度随意夸张，而到了预定发布的时候又拿不出ROM，实际上汉化是一件非常需要耐心的事情，目前大家似乎都有一种急躁的心理，不但某些汉化者有，连玩家们也有，我们经常可以在一些汉化论坛上看到诸如“XX游戏怎么还没汉化完”、“到哪年哪月才能玩到XX游戏的汉化版啊”、“XX小组是吃干饭的吗？”此类的帖子，这又涉及到另一个问题，那就是普通的玩友应该怎样对待汉化者以及汉化游戏。在此，笔者谈谈自己的个人想法，实际上正如前文所说，汉化者对玩家只有奉献，他们把一个个汉化游戏无偿提供给玩家，花费了大量的时间及精力，却没有一丝的索取，这应该算是一种伟大了，我们玩家对其只能是尊敬，如果说你觉得某一个汉化游戏不合你的口味，大可不玩，但是你不能指责汉化者，对其指手画脚，如果说你自己有能力，那就去整一个汉化作品出来给咱瞧瞧……而汉化者呢，似乎也应该以平常心对待汉化，踏踏实实地汉化，而不要对此操之过急，以免影响作品质量或者伤害了玩家的心。

GBA汉化将何去何从？

作为非官方性质的GBA游戏汉化，它将如何生存以及发展下去？或许这是许多人心中的疑问，现在我们就对此探讨一下。

假设1：国外厂商永远也不进军中国大陆。如果这样的话，国内的各个汉化者将会继续从事汉化，因为玩家群仍有汉化游戏这一需求，虽说现在是市场经济，

从汉化方面得不到经济来源的汉化者也许有一些会一个个地因为精力时间的有限而最终选择了放弃汉化，但是别忘了咱们还有最终的阵营——D商！他们不会无视金钱的诱惑，即使网上的GBA汉化小组消失殆尽，GBA汉化游戏仍会一个一个地以D卡的形式出现在我们面前……

——假设2：国外厂商们进军中国大陆。我国是一个拥有12亿人口的大国，从前商界有一句经典的话说一种产品只需要赚每个中国人一元钱就算是成功了，虽说目前厂家们因为中国政策、国民消费习惯以及D版等方面的缘故而迟迟未向中国市场进军，但是就像PLAM在犹豫了五年而终于于今年4月22日宣布进入中国内地市场一样，游戏厂商们随时都可能吹响进军中国的号角，而那时势必有大量的官方中文版面市，这一定会给现有的GBA汉化业带来冲击，但是笔者认为即使如此网上仍会存在着非官方GBA游戏汉化者，就像PC GAME一样，即使有官方中文版，但由于官方中文版的翻译质量无法与将汉化作为一种爱好、神圣的事业来进行的业余汉化人员作出的汉化版相比，所以许多玩家宁愿用原版游戏+业余汉化者的汉化补丁，GBA汉化游戏界当然也有可能出现同类现象。

目前有一种看法是当国外游戏厂商进入中国后汉化小组们将被招安，实际上这种情况成立的几率几乎为零，为什么这么说呢？因为各个厂家都拥有一大批优秀的程序员，而日文/英文翻译也随处可找，人家费不着劲来找我们这些业余汉化者。据笔者了解的情况，某日本游戏厂商在中国大陆的分公司现已经专做GBA游戏，实际上人家现在就可以做出中文版游戏来。同时在我国大陆以及台湾香港等地区都已有专门的GBA游戏制作团体，但他们的游戏大多是卖给欧美公司发行，所以国内的玩家对此一无所知。笔者举这些事例的目的只是想说以后即使有正版中文游戏上市，现在这些汉化小组也不可能变成官方性质。

世界上的每一样事物都有它存在的理由，GBA汉化业也是一样，它现在的存在以及发展是因为我们有这种需求，而当某一天我们不再依赖它时，它的存在价值也就没有了，所以对此我们不必过于强求，该来的会来，该去的会去，我们所要做的，就只是快乐地玩游戏，难道不是吗？

网友谈汉化

下面的一段话来自笔者的朋友"折翼大天使"，恐怕这算是玩家们共同的看法吧。

最近让我比较感动的一件事就是在今年22期《电脑报》游戏广场的头版上看到了一篇介绍"非官方游戏汉化"的文章。平时我看《电脑报》都是不看游戏广场的，这期破例将这篇文章看完，由此也引发了一些感想。

记得我玩的第一款GBA汉化游戏是《白夜协奏曲》，当时的感觉就是汉化质量特别好，比起以前玩过的一些文句不通的FC汉化游戏来，简直是一个天上，一个地下！之前我玩过同样是shikeyu汉化的《寄生前夜》、《恶魔城白夜协奏曲》(汉化版)与之比起来，更加出色：翻译更准确，字体更好看。

现在在各个模拟网站上，几乎每天都能看到某某游戏的汉化消息，似乎所有的日文游戏都要被汉化了，但实际上呢，我们能玩到的好像就只有那么几款，而且其中还有不少几乎不需要汉化的动作类游戏。实在郁闷！当然，我们是不能强求汉化者们什么的。毕竟，人家是无偿的，毕竟，汉化一个游戏（特别是RPG，SLG）不是一个简单的工程。

谈到官方汉化，我是不抱太大希望的。香港，台湾的ps2都发售这么久了，出了几款中文游戏？再说，现有的一些官方汉化游戏都不是很惹人喜欢(个人看法)，起码一点：不怎么符合我们的语言习惯。大家也别太对代理商汉化期望过高，PC上的一些中文游戏就是代表。代理商汉化估计能达到D版商的水平就不错了。

——说这么多，似乎是在给大家泼冷水，但实际情况就是如此。要真的玩到高质量的中文游戏，还是要有一个正规而庞大的游戏市场才行。这样的话，厂商不给我们做好的中文游戏都不行了。

GBA汉化者以及作品集合

谈了这么多和GBA汉化相关的问题后，笔者整理了一下目前GBA的汉化游戏（注：由于目前GBA汉化者比较多，汉化游戏也相对比较凌乱，笔者只收集了完成度较高的作品），其实这些游戏只要是经常上网的朋友就能够很方便地找到相关资料，但是对那些不常上网的朋友来说就不容易找到，所以我花了一些时间把GBA的汉化游戏及其资料收集起来，同时为了便于阅读，我把各个汉化小组（个人）分类，在每个汉化者下面列出其作品。

在此感谢汉化情报站（http://j2c.126.com），CGP小组的成员枫の雪，熊组的暗黑破坏熊，笔者的朋友折翼大天使对本文的大力支持。

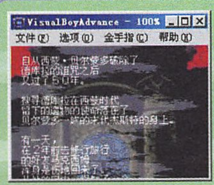
SHIKEYU

SHIKEYU就用不着俺多做介绍了吧。他的作品虽然不多但是每一个都追求完美，个个都是精品，SHIKEYU就是品质的保证，呵呵。闲话少说，咱们来看他的作品大集合。

● 《恶魔城－月轮》 已完成 99%

《恶魔城－月轮》是第一个GBA汉化游戏，所以有着非常的意义，也许它象征着一个时代的到来吧，hehe，即使初涉GBA汉化领域，我们也可以由月轮看出SHIKEYU的汉化技术之高超，月轮几乎找不到任何瑕疵，也许有些朋友对完成度99%这一点很感惊异：月轮是完全汉化呀，怎么又变成99%了，我对此也深感不惑，询问SHIKEYU，被告知那未汉化1%的部分是指月轮的存盘处提示。顿时对SHIKEYU肃然起敬，严谨的工作态度。









● 《恶魔城－白夜》 已完成 100%

没得说，相当完美的汉化作品，热血推荐给那些还没玩的朋友。



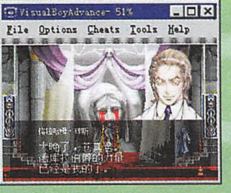


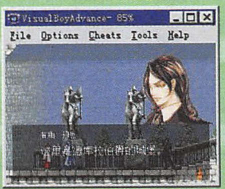
● 《古墓丽影－预言》 已完成 100%

这个游戏是SHIKEYU研究单字节游戏汉化和GBA图片汉化的附产品，在圣诞节的时候SHIKEYU作为礼物送给了大家，由此再次看出SHIKEYU的技术高超——这可是他用美版汉化的哟！

● 《恶魔城－晓月》 未完成 95%

大家都已经知道了，晓月已经被九柳以惊人的速度汉化，而恶魔城GBA系列一直都是SHIKEYU汉化，而这次晓月被九柳抢先后，他是否会继续将自己手里的晓月继续汉化呢？或许这是许多人心中的疑问，笔者同SHIKEYU联系后，得知晓月未完成的是小字体美化和图片文字的汉化，他可能会继续将晓月汉化完整。

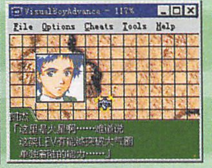




↑ 即将汉化完成的晓月，这次的完成度非常之高。







● 《ZOE》 未完成85%

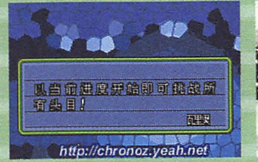
《ｚｏｅ》号称能与机战媲美，呵呵，现在缺的是文本的校对和图片文字的汉化以及部分文本未翻译。

Chrono

Chrono大家现在应该很熟悉了吧，他目前汉化了三个GBA游戏，可以说每一个都是经典中的经典，大家请看：

●《瓦里奥世界》 完全汉化 99%

老瓦登陆GBA第一作，无论系统，画面都算是顶级棒的，而本汉化版也制作得相当不错，只是卡拉OK没有汉化（因为没有人为Chrono翻译），推荐！





●《银河战士》 完全汉化 100%

Chrono可是银河超级FANS，曾经还在某杂志上看到过他写的攻略，相当有见解，这个GBA版本汉化度100%，无论是剧情及菜单都汉化完了，特别是剧情汉化得合情合理，不愧是高手呀！





●《马里奥赛车》 未完成 10%

照说来《马里奥赛车》这种游戏是完全不用汉化的，但是Chrono仍将其汉化了，这样看来他也是MK的FANS吧。



http://chronoz.yeah.net/

九柳

九柳自汉化了《晓月》后可是大出风头，实际上他本来就是高人嘛，HEHE。





●《恶魔城-晓月的圆舞曲》 已完成 99%

GBA恶魔城系列最强作，九柳在ROM放出两天后就将其汉化完成（破解和汉化都是他一人哟），据称整个汉化过程他只花了20个小时，弓虽！不过赶工的作品难免有些小问题，所以很快他就放出了修正版，修正包括以下各项：1.修正了数处不通顺语句与翻译错误；2.大字体改为宋体；3.小字体稍微好看了一些；4.去掉了令人诟病的某句话；5."吸血鬼"全部改成了"德库拉"（"吸血鬼猎人"除外）。该汉化版别的都好，笔者只是对其人名的字体稍感不满——太小啦，有时候根本就看不清！







●《游戏王6》 未完成 汉化度不明

该汉化版是测试版，剧情对话没汉化，卡片说明和对战信息文字是100%中文。

http://kuyagi.yeah.net/

madcell

提起madcell也许有些朋友一时反应不过来这是谁，但是要是我用他的中文名“狂细胞”的话，相信大家一下就能想起他是谁，没错，他就是汉化经典游戏《电梯大战》的主……

●《电梯大战》 完全汉化 100%





这个游戏包含了两个版本的电梯大战，其中旧版是老版本电梯大战，而新版则是重新制作的GBA版，画面要好些，而madcell汉化的这个游戏字体看上去相当棒，和原版字体看上去几乎没区别。我们常讲游戏性第一，而电梯大战就是这样一款作品，超级耐玩的它一定会占据你大量时间。







●《超级街霸方块》 未完成 60%

这是madcell和CGP小组伤雪合作汉化的作品。给大家一个汉化进度看看：

人物胜利对话：100%　Street Puzzle：100%　丹的教学模式：10%　菜单：0%

madcell还有其他一些GBA汉化游戏，如《快打旋风》，《SONIC》，《古惑狼》等，但是由于完成度都很低（大概为10%），所以我就不作介绍了。

http://madcell.yeah.net

goldegg





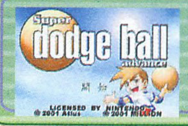
●《4v4足球》 已完成 90%

这个游戏是KONAMI出品，虽然无法和WE，实况相比，但是在GBA上推出却十分合适，因为这是款适合少儿玩的游戏，所以不必过分讲究操作以及系统，而人设的可爱和剧情就恰恰弥补了一切。笔者可是入手该游戏卡带的哟。goldegg的这个汉化版汉化了剧情、球员球队名称和大部分菜单，但公司名称、制作人员未汉化，部分菜单没有汉化，比赛进球后显示比分时的球队名称未汉化，迷你游戏的操作说明未汉化，比赛结束后统计资料中，可能会出现部分球员名称未汉化的情况。

http://goldegg.yeah.net

小天使汉化

小天使汉化是一个香港的汉化组织，而其中的老大——小天使可是MM哟，笔者对其历史不大了解，到了他们的主页去看了一下，发现汉化作品还不少，但是GBA的汉化游戏只有下面的这一款。





●《超级躲避球》 未完成 80%

由于是香港方面汉化，所以这个游戏的语言自然就是繁体中文了，555……还好能够勉强看懂。

http://www.chinaemu.net/zhuanti/angel/

CGP小组

提起CGP小组恐怕无人不知，其代表作《黄金太阳1》给玩家带来了太多的震撼以及快乐，他们的成员以及作品也是目前各个小组中最多的。

● 《黄金太阳-开启的封印》：■■■■□-99%
[完成：全部剧情|未完成：剧情润色、DEBUG]





《黄金太阳1》最新的版本是圣诞测试版，完成度是99%，剧情部分都已经完全汉化，而且汉化得相当准确，但菜单/魔法和战斗部分的文字并未汉化，算是一点小小的遗憾吧，同时由于某些原因，CGP已不准备将其汉化完整，所以这个汉化度为99%的版本算是最终版吧，大家凑合着玩。

● 《逆转裁判1代》：■■■■□-90%[完成：第一至三个案子|未完成：剧情润色]

在写这篇文章时，笔者刚收到《逆转裁判1》的内部测试版，在模拟器上玩了一阵，感觉真是太好了，以前玩日文版时根本就不知道主角在说什么，现在终于可以让自己的聪明才智得到充分的发挥啦，XIXI。不过这个版本是非完全汉化版，目前只有三个案子被汉化，而且还有一些错误，其他的案子以及菜单之类的都未汉化，不过即使如此也值得我们喝彩了，也不知道CGP组会不会将其完全汉化，不过目前他们将精力都放到了《牧场物语》上面，估计这个游戏又会落得《黄1》的下场，上帝保佑啊！









● 《光明之魂1代》：■■■■■-100%[已完成]

说起来CGP小组只有《光明之魂》这个游戏是完全汉化了的（《究级截拳道》是KINGLLY加入CGP小组之前独立汉化完成的），笔者可是将其完美爆机两次，而且经常同朋友协同闯关，感觉其丝毫不负GBA史上最强联机游戏的称号，有条件的朋友一定要试试CGP小组的汉化版哟，而且2代马上就要出来了，热血期待中！

● 《实况足球》：■□□□□-10%[完成：部分字库替换]

这个游戏笔者花费的时间起码有百多个小时，是GBA上最强的足球游戏。同《究级截拳道》一样，也是由KINGLLY负责汉化，大家从截图上可以看到汉化的效果很好，希望KINGLLY早日将其完成。





● 《究级截拳道》：■■■■■-100%
[已完成]

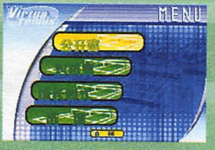




上面已经说了，这个游戏是KINGLLY的作品，以前他是单打独斗，现在加入了CGP小组，所以作品就应该归在CGP的名下。游戏很简单，系统不算很强，但是画面很美，能和一些漫画一拼，算得上GBA上为数不多的好画面游戏，不过汉化后的字体看起来似乎有些别扭。

●《VR网球》：■■■□□－70%[基本完成]

还是KINGLLY的作品，倒！汉化素质一般，喜欢网球的朋友可以试试，不过建议大家在成长模式下玩游戏，否则就会出现乱码。





●《火焰之纹章－封印之剑》：■■■□□－50% [完成：全部剧情|未完成：道具解析等]

《封印之剑》笔者没找CGP要测试版，因为对该系列不感兴趣。目前游戏的剧情，人物和武器名称都汉化了，但是道具名称和系统解释还未完成，据说还存在一些Bug，但不影响游戏。大家先看这几张图片解馋吧。









●《牧场物语－矿石山的伙伴》：

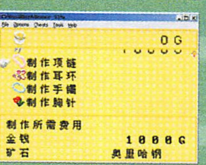
■■■□□－73% [火热进行中・・・]

火热汉化ing...（模拟天下合作）

牧场物语是近期难得的好游戏，就连笔者这种经营类游戏白痴也被其深深地吸引，当然，主要是为了在游戏中体验结婚的奇特感觉，XIXI。同《逆转裁判1》一样，笔者也拿到了CGP的《牧场物语》内部汉化测试版，虽说这个版本只是让我们看看效果，但是即使这样也可以看出汉化素质相当高，文字翻译得相当准确，字体也十分漂亮，有图为证！









汉化人员名单：●程序导出/导入：阿一（模天汉化小组）●图片HACK：伤雪（CGP）●翻译：小胖（CGP），Verify（CGP），gxpb（模天汉化小组）●文饰：伤雪（CGP），蛋语门（CGP）●测试：KINGLLY（CGP），Crix（模天汉化小组），Madcell（友情测试员）

●《超级街霸方块》：

■■■□□－80%[完成：部分模式完成]

《超级街霸方块》自PS移植而来，移植度几乎百分之百，笔者十分喜欢这游戏，虽说在PS上没大玩，但是到了GBA上倒是搓得不少，STREET模式道具全达成！CGP这个汉化版仍然是非完全汉化版……

●《口袋妖怪－红蓝宝石》：

■■■□□－70%[组内讨论中・・・]

《口袋妖怪》的情况大家应该都清楚，本来CGP组将汉化工作进行得如火如荼，可是这半路上闯出个程咬金——D商做出了汉化版，所以到底该不该做重复的工作成为困扰CGP小组的一大问题，作为玩家，我们不必过多地给CGP压力，只需要尊重人家的选择就得了。





http://cgpteam.yeah.net/

星组

星组的成员们最近都不知道在干什么了，笔者都无法找到他们最近的资料，只好把以前了解的情况通报给大家。

● 《最终幻想战略版ADV》 未完成　汉化度不明

这个版本是游戏全法则汉化版。





http://www.newwise.org/bbs/wdblist.php?forumid=8

熊组

熊组是成立不久的汉化小组，其代表作是《最终幻想战略版ADVANCE》。

● 《最终幻想战略版ADVANCE》　未完成　80%

超级大作，FF系列进军GBA第一作，其汉化版自然备受玩家期待，目前汉化FFTA的小组有很多，比如星组和熊组，但是星组只放出了游戏全法则汉化版。









● 《我是航空管制员》　完全汉化　100%

以前熊组就放出过《我是航空管制员》的99%进度汉化版，那时候只有游戏的菜单部分没汉化，但是那根本不影响游戏，而现在熊组放出了100%完美汉化的《我是航空管制员》，真的很佩服熊组这种精益求精的精神，这很值得某些大家学习啊！





此外熊组还有以下几个项目：

《大战略》　未完成　80%

《学校创造A》　未完成　20%

《胜利11人》未完成　40%

http://bearteam.3322.net/

模拟天下

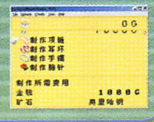
模拟天下汉化小组实际上是模拟天下网站的汉化小组，目前模拟网站搞汉化小组的似乎挺多。

● 《牧场物语－矿石山的伙伴》　未完成　73%

这个游戏是模拟天下汉化小组与CGP小组的合作汉化项目，具体的情况大家看看前面的介绍。







●《世界传说—召唤者的血统》
未完成 42%
项目负责人员：阿一（破解），雷骑士1985（翻译）



目前《世界传说·召唤者血统》只汉化了一部分，阿一虽然放出了测试版，但那只是想让大家了解一下汉化进度，而且没有汉化的部分会出现看不懂的情况，所以……大家还是等着正式版放出吧。

漫游汉化协会

漫游汉化协会是作为一个动漫游戏汉化爱好者相互交流的地方而存在的，他们汉化的游戏就是GBA的动漫题材游戏。

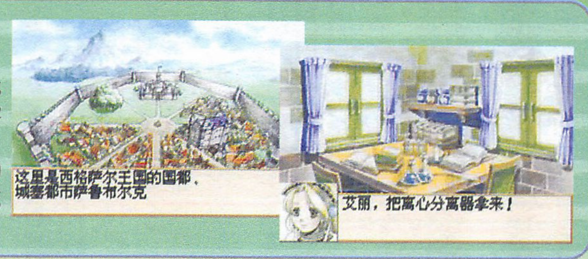
●《Chobits》 未完成 60%





款游戏是漫画改编，中文名似乎叫作《人型电脑天使心》，笔者说过对漫画不大感兴趣，但是曾经翻看过这部漫画，典型的少女漫画风格，感觉其十分搞笑，而GBA版《Chobits》我也在第一时间玩了，人物很可爱哟。特别适合青春期的少女玩（笑）。

●《炼金术士》
未完成 80%



目前 ROM Hack由ming在负责，已经完成的工作：字库解密、导出；码表制作；所有控制符（40余种）的功能研究；脚本导出；脚本统计/中文码表生成工具。

●《ONE PIECE》 未完成 25%

很抱歉，这个游戏笔者玩不转，不提也罢。

http://www.chinaemu.net/zhuanti/kiroslee/index.html

D商

D商的汉化作品完成度都比较高，而且素质不错。如《口袋妖怪》等。

●《口袋妖怪·蓝红宝石》已完成 100%



网上流传的这两个汉化版是用D卡DUMP的，由于D商加密，所以出现了乱码，还好各大高手们积极破解，现在大家已经能玩到很完善的版本了。

● 《麻将风云》 已完成 100%

这个游戏的原版是编号：0156（随身对局——役满），D商汉化的ROM来自“lifeiyu”DUMP的D版卡带，由于D卡加了检测程序，所以游戏中出现“听、胡”等的地方会出现乱码，而其他地方没有问题，D商汉化的版本也存在此问题。而游戏系统相当不错，玩的时候还可以选择一名高手为你进行指点，适合初级麻将爱好者。

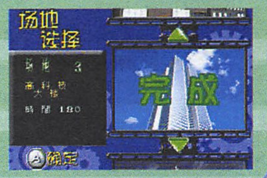


● 《沉默的遗迹》 已完成 100%

这个游戏有繁体和简体两个版本，繁体是D商所做，而简体则是模拟天下汉化小组用D商的繁体所作。







● 《露娜》 已完成 100%

《露娜》被DUMP后假如烧到烧录卡里用GBA玩会出现重启的情况，所以大家最好先用模拟器玩，等将重启的部分打过后再将进度拷到卡里玩吧。



● 《携带电兽2》 已完成 100%

仍然是被D商动了手脚，不过目前已经被破解。

● 《皇家骑士团》 已完成 100%

和《沉默的遗迹》一样，这个游戏也有繁体和简体两个版本，简体是模拟天下的阿一制作。不过很遗憾，这个游戏D商汉化得相当差，游戏中的剧情，对话出现相当多的语病，有时候一句话根本看不懂说的是什么……





——最后——

GBA汉化虽然方兴未艾，但是正如前文所言，我们不能只是看到其欣欣向荣的表象，更多的，我们应该关注其在我国的发展方向，我们应该清楚地认识到做GBA汉化是一种未经过任天堂授权的行为，随时都有可能受到官方的起诉，虽然目前任天堂对GBA汉化游戏没有采取任何措施，但我们可以肯定的是：它对此绝不会无动于衷，因为这侵犯了它的利益！国人最想玩到的游戏当然是中文版，然而无论多优秀的游戏，只要有文字这一障碍，势必将影响我们对游戏的理解。各方面的因素都促使我们不得不严肃地对待汉化这一问题，汉化将何去何从？汉化的未来将如何？都值得我们去深深地探讨…………

SEGA

GAME BOY ADVANCE ゲームボーイアドバンス

深入研究游戏繁杂系统 揭示绝密游戏精彩花絮

SONIC 弹珠台

GBA

厂商：SEGA		发售日：2002.7.17
类型：TAB	价格：4800日元	其他：——

作为一款弹珠台的游戏，国内玩得人应该不会很多。绝大多数人会认为这种东西只有小孩才会玩,原因是这东西只要长手都能玩,乱按不就行了嘛,根本就没有什么可玩的。遗憾的是笔者开始时也抱着这样的想法。在游戏发售之前根本就没注意过它,租玩后发现这款游戏对操作的要求很高,绝不是大家想象的乱按就可过关得分那么简单的。很多时候都必须依靠准确无误的操作才能保证达成特定条件一次获取远高于普通时得到的分数。

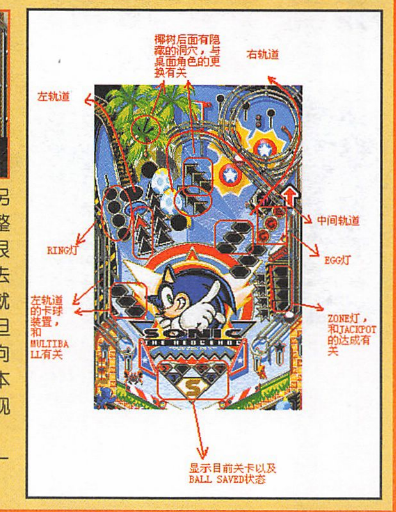
关于操作的问题本篇文章中不会涉及太多，因为这都是手感的事情，所谓功到自然成，不下苦功说什么也是白搭。而本游戏的规则不能不说是复杂，而且这种复杂更是体现在游戏本身自带的"极其不负责任且漏洞十足"的教程上。（笔者刚开始只是想给这个游戏的教程做个翻译了事的，没想到教程越看越糊涂，最后没办法只能自己试了）因为笔者水平及篇幅有限，只能通过索尼克一个游戏桌面抛砖引玉，引导玩家上道，至于另外2个桌面就留给大家自己去探索吧。OK！Let's begain!

操作



这个游戏的基本操作的确是很简单,一般情况下只能用上2个键——十字键"左"键或A键。他们分别控制的是弹珠台下方左右2个弹板。而另外3个键的作用也不是小窥,L键,R键和B键的作用是晃动整个桌面的。方向分别是向左,向右和向上。晃动的时间很短,平时是感觉不到有什么大用处的。但是当圆球有掉下去的危险时就能够体现出这几个键的作用了,只要轻轻一晃就可能改变整个球的运动路线,因而可以轻松的化解危机。但是在操作的时机上并不是很容易掌握,总之这是一个高手向的设定。初学者可以暂时无视。除了下方的2个弹板外,本游戏中其实还存在第三个弹板,这是经常会被初学者所忽视的,而关于这个弹板的作用后文会有详细说明。

右面是游戏一些比较重要的轨道，洞穴以及相应的一些灯,在阅读下文前不妨先熟悉一下。

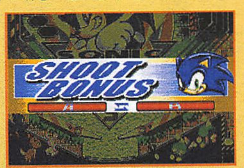


基本规则



作为一个弹珠台的游戏，当然是以得分为主了。一切的规则，操作都是为最短的时间内得到最多的分服务。但是想要得高分靠一味儿的乱弹是绝对不成的。不信玩家可是实验一下，在不懂规则的情况下乱玩能否使得分上到游戏中的默认排行榜，恐怕和最后一名的分数也会差很多吧。想要得到高分最起码的要求就是先不要死（废话），但是又有多少人知道这款游戏什么情况下会被判定为失去一个球吗？关于这个问题我就尝试了好久。教程里根本就没提这事?!有时球掉下去后会显示出BALL SAVED,而有时就会失去一个球。其实所有的信息都是显示在桌面上的，只是我们没有仔细观察罢了。见下图，看到红圈中的灯了吧。上面的2，3，4等数字是表示现在所完成的关卡数量，换句话说就是每完成一关就会亮起一盏灯。下面标有字母S的灯就是和BALL SAVED有关。

当灯点亮时就表示你现在是BALL SAVED状态，无论球掉下去多少次都没事。但是这个灯会在一定时间后熄灭的。一般情况下只有20秒的时间。想要保持BALL SAVED的状态一共有2种办法。一种就是每次开始一个新球时，电脑会让你选择2个奖励。左键和A键分别表示A，B2个奖励内容。一般情况下奖励的内容是随机。但有些时候也是可以根据自己的需要选择的，如每关开始前的那次选择奖励，完全可以先通过实验而再择之。



在奖励中有一个就比较特别就是LONG BALL SAVED这个。它是用来延长BALL SAVED状态时间的，可以把普通模式的无敌时间加长到80秒。这是一个非常实用的奖励。在游戏的初期必须入手，如第一关开始前选择A奖励就一定是这个。而其他的奖励并没有太多有用的，大多数都是可以在游戏中通过射入某个洞或是某个轨道之后的得到。如果可能的话一定要优先取得这个奖励。

要想说明另一种延长BALL SAVED状态的方法就不得不引出本游戏的几种模式，本游戏一共分为普通模式，EGG模式，RING模式和MINI游戏模式四种，JACKPOT模式因为达成条件比较困难，并且是本游戏得到高分的核心。所以会在后面单独进行详细说明。前面所说的延长无敌时间其实最简单的方法就是在这几种模式中反复进行切换。因为每进入一个新的模式，BALL SAVED就会自动加载上。但是在维持时间的长短上并不相同。EGG模式和MINI游戏模式在无敌时间上和普通模式一样也是20秒，而RING模式则要长出很多，整整90秒的时间，而且在这种模式中每得到一个RING就可以得到10000分的奖励，实在是太划算了！

下面就是每种模式的进入条件及注意事项

EGG模式

沿着图1所示的路线运动3次。图2中相应的标有EGG的3盏灯就会全部亮起，这时把球再射入图3的特殊洞穴就可以进入EGG模式。进入EGG模式后就可以挑战EGG博士了，把球在规定的时间内射入图4中的洞穴就可以打败EGG博士，然后就可以进入下一关。



图1





图2



图3



图4

因为每过一关就可以得到100万的分数，所以说EGG模式还是非常重要的。只不过想要达成并不是很容易，尤其是相对只是运动轨道相反的RING模式，利用左边弹板把球弹起从上方运动一周要比用右弹板做相反的运动难得多。而且要想射入右上角的特殊洞穴也同样需要左弹板。所以说如果遇到有球平稳的从左边滚落下来时，一定不能放过这样的机会。另外因为在EGG模式中的BALL SAVED的时间也是很短，而且目标洞穴又是处在中间的危险地带，所以一定要速战速决。如果在EGG中失去一个球会非常不值得的。

RING模式

前文已经提到，和EGG模式相反，需要让球沿顺时针方向从整个桌面的上方移动（如图5），RING灯一共有4盏（如图6），也就是说需要沿轨道移动4次才行。成功后。右上角的特殊洞穴也会打开。把球射入就可以进入RING模式。在RING模式中不仅可以实现很长时间的BALL SAVED状态，而且永远不会吃完的RING也是很丰厚的一笔分数，所以一定要抓住每一个进入RING模式的机会更多的得到RING，而且RING还可以在另外游戏的另外2个模式CASINOPOLIS和TINY CHAO GARDEN中使用。



图5



图6

EXTRA BALL



图8

顾名思义，额外的球。其实就是加命的。每得到一个EXTRA BALL就可以多一个射新球的机会。只不过达成条件比较苛刻，需要利用第三个弹板把球射入中间轨道20次。（如图8）

这个做起来其实是比较烦的，因为一般情况下球是很少平稳的落到第三个弹板上的，游戏中只有2种规则的运动轨迹会使球落到第三个弹板上。第一种也是最常利用的一种方法就是RING模式进入的前提条件，用右弹板让球顺时针通过桌面上方空间后球会沿右边的墙壁落到第三个弹板上，这时可是很轻松的把球射入中间轨道。另外一种就是当球进入右上角的特殊洞穴后，球也会落到第三个弹板上，只是不太常见而已。



MINI模式



图7

在普通模式时把球射入图7所示的洞中3次就可以进入MINI游戏模式，进入这个模式后，电脑就会随机的给出一些任务，如把球射入任何洞中5次，把球射入两边的轨道什么的。如果能够完成就可以得到相应的一部分奖励。关于这3种模式还需要注意的就是它们之间是无法互相转换的，一旦进入了这3种特殊模式中的任何一种，在普通模式一些可以成立的特殊奖励就实现不了了。如在RING模式，即使你让球按逆时针的方向从上方的轨迹飞过，也就是EGG灯亮的条件。在这时也不会有作用的。这就是说在RING模式中是绝对无法进入EGG模式的。值得注意的是在3种特殊模式下任何关于洞穴的特殊奖励都无法取得，甚至射进去连分都没有任何的增加。当然并不是所有的奖励都无法取得，下面就让我来说明2个比较特殊的奖励方式。之所以说它们特殊是因为在除MINI游戏模式外的任何一种模式中，它们是都可以积累的，并不像一般的奖励那样只有在普通模式中才成立。





JACKPOT模式



这个是我本篇心得的重中之重，如果想要在本游戏中得到天文数字的分数就必须依靠这个模式才行。

JACKPOT的原意是"最大赌注"的意思。其实在这里也是要像赌博那样靠不断的翻倍才能得高分。首先要说的是进入模式的方法，这就是一


图9

个难点。看到图9中的ZONE四个字母了吧，把它们相对的灯都打亮后，右上角的特殊洞穴会打开。但是需要注意的是优先级的问题，因为EGG模式，RING模式最后也都要需要进入这个特殊洞穴，如果前提条件都达成的话，应该是以EGG先于RING先于JACKPOT为标准。

这就是说如果打算进入JACKPOT模式就一定要避免达成另外2个模式的条件。这说起来容易做起来却很难，有很多时候真的是身不由己啊。而且就算是能够把球射入特殊洞穴也还不成，因为要反复这个操作3次才成。这中间有过多少次失败我就不想举例了，只要两个字"变态"来形容就够了。进入JACKPOT模式后球会变成金色。BALL SAVED状态会自动解除。这时就是疯狂拿分的时候了。让球通过左、右、中间轨道或是沿顺时针或逆时针方向通过桌面上方每次都可


图10

以得到10000点的JACKPOT值。要想把这个点数转换成真正的分数，需要让球撞击图10中的有星星标志的碰碰球。



这就是倍数128时的情形

每撞击10次就可以把现在的累计的JACKPOT值变成一次实际的分数。如果再次撞击10次碰碰球的话不仅可以仍然积累原来所得到的JACKPOT值，而且会把这个值乘以2再变成分数。只要能够不断的把球射入轨道，撞击碰碰球，这个数值就会不断的上涨，而分数的倍数也会增加，最高为128倍，你可以想象那会是一个什么样的长分速度吗？看看下图吧。



笔者随便玩时得到的天文分数

只要是不把球丢掉，就可以无限地把这个模式进行下去。坚持的时间越多得到的分数就一定会越多，各位，努力吧！！！



MULTIBALL

关于MULTIBALL笔者一直认为它是鸡肋，没有什么研究的必要。但是想到这也是个进入JACKPOT模式的方法就简单的说说吧。

把球射入图11中的洞穴3次，右轨道的末端就会出现一个挡板（见图11），它的作用是可以存住射进右轨道的球，当右轨道中存满3个球后就会进入MULTIBALL模式。3个球会变成金色同时出现桌面中，而这时的得分规则则是和JACKPOT模式一样的。所以说这也是一种简易的进入JACKPOT模式的方法。但是因为有3个球，控制上会很混乱，根本就是乱弹，很难能够有效地控制球的走向。而且很容易使球掉下去。反正笔者在这个模式中从来就没得过高分。有兴趣的读者可以自己实验一下。

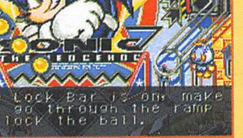
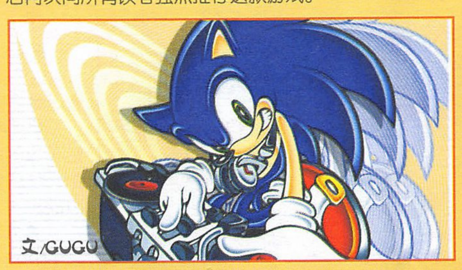



图11

其他

其实这个游戏的规则还远远不只这些，还有像2倍分数，CHAO成长等设定并没有收录在这里，一是它们的得分效率不高，二是篇幅有限，本来这就是一篇引导性质的指南，没有必要面面俱到。至于剩下的一些东西还是等着读者自己去探索吧。其实这个游戏还是非常适合掌机来玩的，在笔者平均2天暴掉一个游戏的频率下，这款游戏能够停留在我EZ卡中半个月时间本身就是个奇迹了。最后再次向所有读者强烈推荐这款游戏。



文/GUGU



马里奥赛车ADVANCE 极道SPEED DASH 超研究攻略

作者：ChinaGBA 小小小梦幻

这个游戏已经出了很长时间了，相信大家对基本的操作都非常了解。本篇文章仅对赛道进行了详细的研究。

首先说一下操作：

※ A键：启动，加速。就是"油门"。

※ B键：刹车。

※ L键：选择道具或使用道具。（如果持有龟壳，香蕉皮等道具时。按住此键不放可使这些道具附带到车尾，此时效果不发动。）

※ R键：使车子跳跃。

※ ←键：使车子右转。

※ →键：使车子左转。

※ SELECT键：车子鸣笛。

START键：暂停游戏，叫出菜单。

接着说一下笔者玩这个游戏的心得。这个游戏玩了一段时间了，就我个人认为这个游戏的核心部分有两点：

第一：转弯，这个技术把握决定着比赛的成绩，如何能把这个技术掌握好，请看我下面的讲解。

第二：道具的使用，如果车子在比赛的赛道上撞到标记着"？"的方块，就会随机得到一种道具，道具的使用往往对比赛结果起着关键作用。这些道具的使用方法一些攻略上都写的很详细了。我这里仅对防御红龟壳的方法说明一下。红龟壳的跟踪作用相当讨厌，但是一些大跳跃可以躲开它的跟踪。不过R键跳跃是躲不过去的。另外就是持有道具，三绿，红龟壳算是最不安全的。因为就算使用上了也会有一定的被打几率。鬼魂，无敌星星，雷电，最为保险。绿，红龟壳，香蕉皮可按住L键不放，有抵消的作用。加速蘑菇要看准时机，加速的尾气可以冲掉红龟壳。其实道具除了攻防之外还有一个重要的作用。笔者命名为不可能穿越，最有价值的就是加速蘑菇。具体方法请看下面的赛道解析吧。

下面的部分是20条赛道的分析。前边已经说了加速蘑菇带动的不可能穿越使一些赛道缩水，笔者不敢保证挖到个所有的不可能穿越。这个游戏值得深究的东西还有好多，笔者仅就个人发现的给大家分析一下。

キノコカップ



ピーチ サーキット

图中的标志表示获得道具的地点。以后图片皆同。

这个赛道是最初始接触的赛道，感觉很简单。初级玩家可以多多练习。

地点A：可以说是给初级玩家的一个下马威。这个转弯的角度很大，我重点说明一下。



●方法一：正常转弯

右图中用椭圆表示的是转

弯超速的提示。这时如果仍然按住A键不放会出现图中的A路线，直接会撞到上面的围栏。这是初级玩家容易出的错误，会浪费不少时间。

解决方法，不要用B刹车，松开A键，调整方向同时可连续点击A键保持速度这样会出现图中的B路线。笔者的常用转弯方法。

解决方法二，首先还是要松开A键，注意旁边的非赛道区，在上面移动可以减缓速度。调整好方向，使大概一半车身压到非赛道区上，接着按住A吧。这样车子就不会划出去。不过速度与上种方法差不多，会出现上图中C路线。

●**方法二：非常转弯**



如上图利用赛道上的非赛道区，虽然会减速，但是可以少跑路程，也不必去费劲转那个大弯，对初级玩家算是一大帮助吧。不过这个弯道比较特别，由于树与围栏的距离比较小，如果撞上它们一定会减速很多的，所以一定要灵活。图中给了两条路线，A是最理想的，如果觉得可能会撞到障碍，就走B吧。这样总比撞上要强的多。笔者多说一句，如果你使用道具无敌星星的话。那么在非赛道区不减速。好好利用吧。

地点B： 相当划算的非常转弯，笔者可以说是每走必转。

ヘイホー ビーチ



这个赛道出现螃蟹，撞到它的效果类似撞到香蕉皮。如果急速行使效果会直接发动，在速度一般的情况下，松开A键待车转两圈左右，单击B键。如果人物头上出现音符，就证明成功。此时异常效果不发动。

地点A： 这里就要用加速蘑菇了。首先蓝色路线为普通的路线。

黄色路线注意一下，这个算是比较简捷的路线，在一片绿地前使用加速蘑菇（无敌星星也可），超小路比较快的捷径。

A的前面有一个跳板。在跳板前面发动加速蘑菇，效果如下图。一段很长很高的飞跃。注意调整方向按←键，直飞可是海哦。着陆地点是一片开阔地。按住A冲吧，笔者认为算是最快的路线了。





在没有蘑菇的条件下，建议绕开那片绿地，走黄色路线。这里说一下，在有比较长的减速路线的时候，笔者总喜欢用R键跳几下。不知道是不是心理作用总认为这样会比较快。

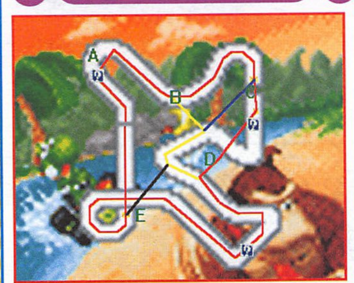
地点B： 黄色路线为普通路线，不过可以吃两个道具。

最好用加速蘑菇，注意笔者走过的路，由于蘑菇的速度 可冲过较窄的深海部分。无敌星星的效果做不到。

地点C：有一个跳板，效果类似地点A。前面没试过这里还有机会。

地点D： 最好在两片绿地中间穿过去，这样会节省时间。

リバーサイド パーク



图中比较长的黄红标记表示加速板+跳板，短的表示单一加速板。

地点A： 划算的非常转弯。后面还有，我就不特意标了。

地点B：算是重点了。注意黄色路线的走向，这个地方并没有跳板。但是这个地方也是可以跳过的，可节省一大段距离。这个就是我开始所说的不可能穿越，这里确实比较难。笔者跳十次，能过去四次就算不错了。当然必需的还是加速蘑菇，首先是加速蘑菇的使用时机，必须要保持一定的冲力。这样才能保持起跳的高度，角度的掌握万分重要，接着是起跳的时机，早了会撞到零星的围栏，晚了就掉到河里了。总之这个跳跃比较难，不建议在赛会中使用。

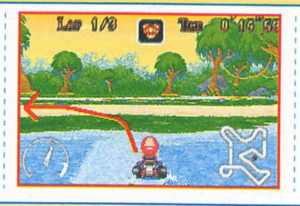
地点C： 蓝色路线，加速蘑菇，在空中按→键。图我就不给了，这个地方不难，而且也省不了多少。

红色路线，在大跳的中段做

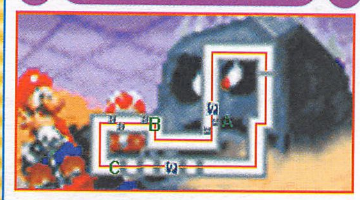
调整。接着划过加速板，如果方向掌握的好可以一条直线地穿过那个比较细的浅滩。

地点D:被深海包围的浅滩。如右图。

地点E: 第一次出现环行跳跃，一般速度就可以跳过去。但要注意这里是环行转弯，如果技术不好，未正面对着跳板跳跃或速度不够，铁定跳不过去的。如果跳不过去，就要重转重跳。黑色路线就更惨，要多走更多。方法加速蘑菇在空中按→键。练习中不妨试试。



クッパ キャッスル1



这个赛道没有减速的非赛道区，所以转弯就要靠技术了。出现的障碍物我都标上去了。当然不要撞到它们。更不要被砸到，否则会死得很惨。

地点A: 拐大一点圈吧，被障碍物挡住会更费力的。

地点B: 要注意一下讨厌的障碍物，没有无敌星星我们是惹不起的，但是我们总躲的起。

地点C: 总觉得这里R键跳跃会快一些，但如果跳不好会掉下去的。初级玩家还是走跳板吧。

★ フラワーカップ 

マリオ サーキット



这个赛道与ピーチ サーキット赛道差不多.是公路型的没有特别障碍.

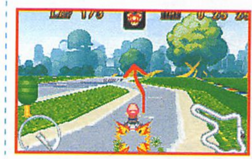
地点A:一个比较大的拐弯,提醒一下,不要太超速.

地点B:注意吃旁边的"?"

地点C:红色路线少走很多。

地点D:建议走红色的吧,超划算的地方。

地点E:如图,注意这里如果在地点D没走红色路线,而走蓝色的话注意可以考虑加速蘑菇冲一下,再走旁边的比较细的路上面的加速板,连续两次加速,不过操作比较难!



テレサレイク



第一次出现这种赛道，注意旁边的围栏被撞一次后自动脱落，再撞到相同位置就掉下去了。

地点A:注意这里的连续大跳和加速。

地点B:如图，这个地方有个暗桥，这个暗桥的作用虽然不太明显。不过以后还会遇到注意一下。另外分路的地方蓝色比较安全。

地点C:这个桥都在赛道图标记出来了,不用我多说了,很节省时间的。

地点D:注意比较迷糊的转弯，不要掉下去了。



チーズ ランド

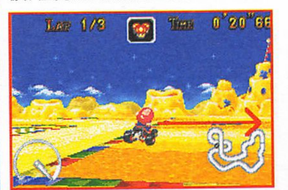
这个赛道比较有意思的是在赛道边缘不减速！哈，大家可以抄小路冲。另外赛道上面的老鼠比较讨厌,大家要注意哦。解决撞到它的方法和螃蟹一样。

地点A: 环行转弯。一定要稳,为下一步做准备。

地点B: 如下图，不太顾虑速度的话，不走加速



板，在旁边的跳板上跳过就可以轻松地走出红色路线，要是怕降速的话，车头的方向一定要把握好，如上图是横着出去的否则……

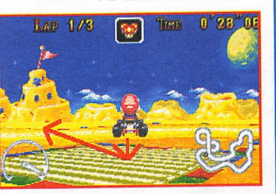


地点C：如右图，注意蓝色路线的走向。大跳的时候可以跳到旁边的跳板上，接着再跳一下。这个绝对比平跳强的多。

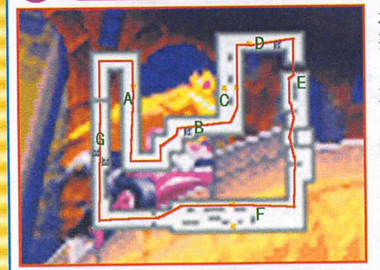
地点D：走红色少走好多。



地点E：走红色少走好多。



クッパ キャッスル2



和クッパ キャッスル1是一样的。要注意的是这个赛道的加速板是胜利的关键。

地点A：踩加速板，注意控制方向。

地点B：注意转弯别被障碍挡住。

地点C：根据情况，踩哪个加速都可以。比较一下还是上面的好吧！下面的斜上滑行弄不好会掉下去的。

地点D：踩加速后注意方向不要被障碍挡住了。

地点E：连续的跳板有自信的话用R。

地点F：比较讨厌的地方，笔者都是走上面的，加速后注意保持方向，不要掉下去了！

地点G：最后的地方不要前功尽弃呀。被那两个障碍挡住可就惨了。

サンダ－カップ

ルイ－ヅ サ－キット







属于公路型赛道，注意赛道上的小水坑，如果撞到，会出现香蕉皮的效果。

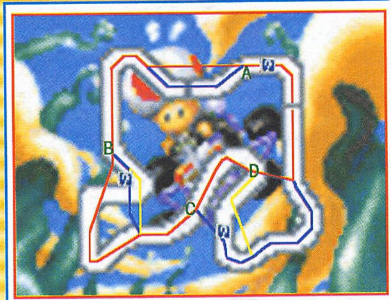
地点A:注意路线连续两个非常转弯.弄好了省不少时间呢。

地点B:同A其实也是两个非常转弯，抄小路吧。

地点C:注意吃C地点附近的"?"的时候一定要跳起来吃.这样可以躲开小水坑。

地点D:快到终点的时候有3个小水坑不要撞到了。

スカイガ－デン



赛道处于架空状态，没有围栏.不过这样更方便我们作弊.下面会介绍很多种方法，请读者自行选择。

地点A:如下图，必须使用加速蘑菇，这个地方比较好跳.注意要跳到两个接口中间。



地点B:下图中为使用加速蘑菇的跳跃情况，其实不使用也可以跳过去.不过很难，笔者不建议走这条路线.蓝色路线如图。





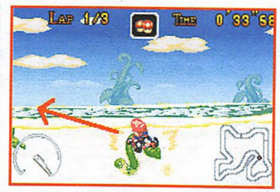
笔者推荐的路线，比较简单.有加速蘑菇不但能省很多路，而且可以吃到一个"?".就算没有加速蘑菇也很省的。

黄色路线：必须用加速蘑菇冲跳才可以过去.距离没有蓝色路线强，难度比蓝色路线大。不推荐。

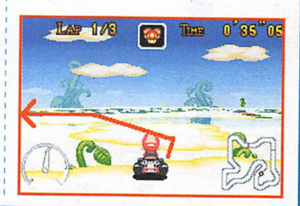
地点C:蓝色路线如下图。加速蘑菇必须注意起跳的时机,比较难掌握,反复练习吧.不但省路而且可以吃到"?"



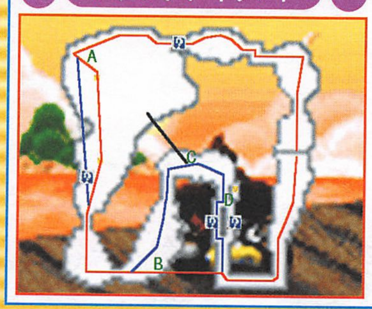
地点D:红色路线如下图。加速蘑菇必须,笔者认为可以少跑最多的地方就是这里。难度同地点C蓝色路线,反复练习吧。



黄色路线如下图。可以不用加速蘑菇,连续跳两次。找最近的距离不用多说了吧。



プクプクアイランド



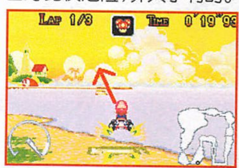
地点A:一种红色路线向下走两个加速板,可以保证速度。不过要吃"?"就不能走直线,影响速度。

另一种蓝色路线,有无敌星星或加速蘑菇的话速度不比红色差直走就可以吃"?"

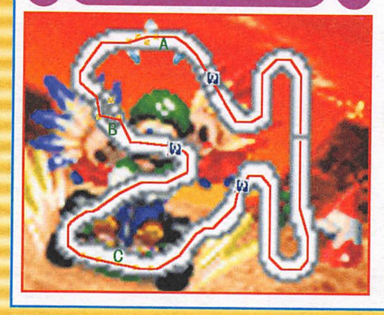
地点B:红色路线如图,比较隐蔽的跳板,加速冲可以省很多路的。

地点C:黑色路线,很难的回路。利用加速蘑菇和浅滩,可以跳过去的.由于是往回走的,有兴趣的朋友研究一下。

地点D:不推荐走加速板,因为比较危险,弊大于利的。



サンセット ニラや



沙漠赛道,注意有新的障碍,不要撞到了。

地点A:单走加速板,会出现类似小跳.如果接着走到斜对的加速板就有加速的作用。

地点B:图画得不是很好,不过正常赛道按着路线走效果很好的。

地点C:连续的加速板,注意新障碍都在这个地方.效果类似鬼魂,降低速度,金钱下





スターカップ

スノーランド

雪地赛道。可以说比较简单,赛道周围的浅雪区不减速。注意的是企鹅、滑冰、水滩。

地点A:红色路线如下图。一条隐藏的路线,这里的围栏是断开的,只要稍注意就可以发现。接着是连续的加速板。



地点B:如下图。也是一个隐藏大地方,注意别走到滑冰



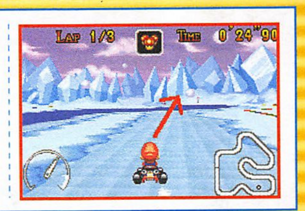


上面。而且这里可以吃到"?"

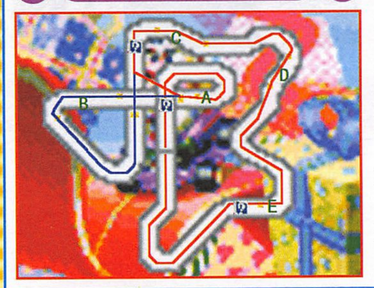
地点C:红色路线如右图。这里还是隐藏路线,不过吃不到"?"

蓝色路线,注意有加速板,而且可以吃到"?"

地点D:这里最后用加速蘑菇一条线冲过去,很省时的。



リボン ロード



这条赛道比较多的是加速板是考验转向的时候了。

地点A:红色路线如右图。超级节省的地方,先走小加速板再走大的这样就不需要加速蘑菇了。

地点B:连续两个加速板注意转向的时机。

地点C:连续两个加速板注意转向的时机。

地点D:连续两个加速板注意转向的时机。

地点E:可以说冲向胜利的加速板,笔者曾经就是凭借这个加速板险胜的。



ヨッシー さばく



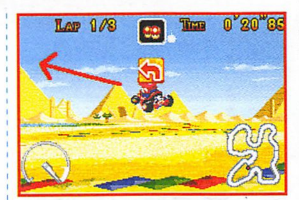
沙漠赛道有可怕的新障碍,此赛道有很多的跳板可以利用。下面会介绍很多种方法,请读者自行选择。

地点A:红色路线如下图。此处必须用加速蘑菇冲跳板,注意方向。

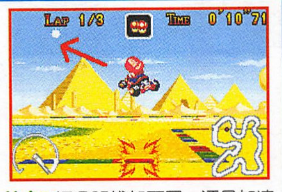


地点B:蓝色路线如下右图。此处必须用加速蘑菇冲跳板,千万要注意使用这个方法的时候不要走到加速板,否则会造成偏离的。

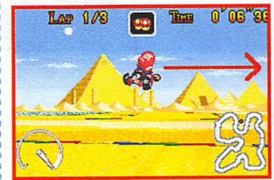
地点C:红色路线如下图。此处必须用加速蘑菇冲跳板,比较讨厌的是有障碍物阻拦,比较不好控制方向。



地点D:这里的蓝色路线走两个加速板加一个跳板确实相当。必须要注意好走向。注意这附近有3个新障碍。



地点E:红色路线如下图。还是加速蘑菇。但是这里算是最节省的路线啊,技巧直拐横冲。注意这附近也有3个新障碍。



地点F:红色路线如下图。这个部分不难掌握的。用蘑菇冲水道。可省一大片路的,注意这附近也有1个新障碍。



クッパ キャッスル3

第三次出现这种赛道了，注意障碍吧。

地点A:两个障碍别撞到了。注意转弯。

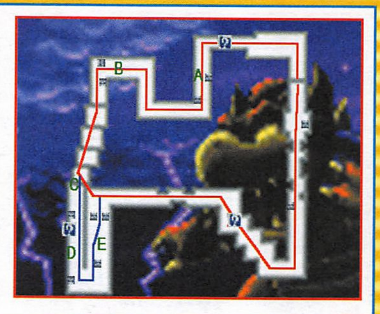
地点B:初级玩家很容易撞到障碍的地方，要注意。

地点C:红色路线如下图。加速蘑菇加跳板的地方，省时省力。

地点D:注意这里的一个"?"是藏在障碍的后面。要小心呢.前提没走前面的红色路线。

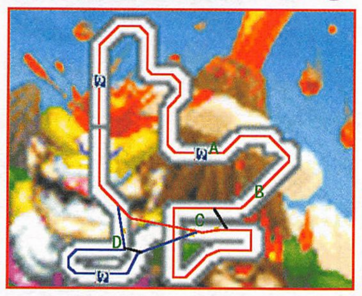
地点E:这里是三个障碍的集合点，不要撞到了。





スペシャルカップ

しぃクィサドパーク



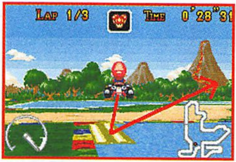
这个赛道讲述的应该是火山爆发的故事，赛道中会出现火球要注意了。

地点A:吃"?"的时候要跳。

地点B:火球出现的地方。别撞到了。

地点C:首先注意千万别撞到旁边的跳板，否则走回头路呀。

红色路线如下图。这里是不用加速蘑菇的地方，先走小加速板再走大的，不过距离会不够。可能是制作者故意设计的方便我们的跳板。二级跳吧。



地点D:同C也不要撞到跳板哦，那个加速板踩不到就别踩了，要是冲出去的话得不偿失啊。



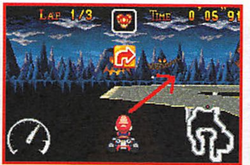
オンボロ さんばし



第二次出现幽灵的赛道，这次的幽灵可是真的哦。撞到会被覆盖幽灵的效果。

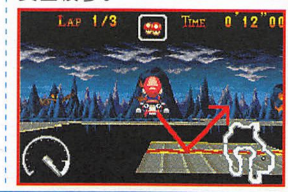
地点A:红色路线如右上(左)图。一条隐藏的桥，可以节省时间。

地点B:红色路线如右上(右)图。这个比较难不过超级节省。必须用加速蘑菇跑跳板。注意空中的转向和起跳的时机。

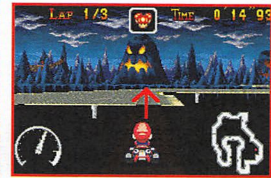




蓝色路线如下图，必须用加速蘑菇的地方，中间有游戏设计者给我们的休息站，安全很多。



黄色路线如下图。一条隐藏的桥，没有蘑菇请走这里。



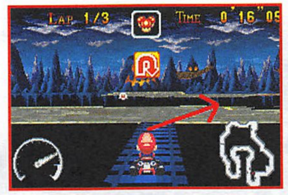
地点C:蓝色路线如下图左。一条隐藏的桥，节省时间。

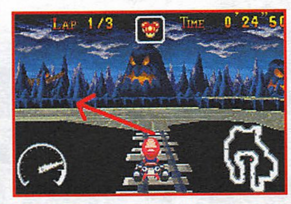
地点D:蓝色路线如下图右。一条明显的隐藏桥，配合前面的加速

板吧！这里也是鬼魂的积聚地点，注意不要撞到了。

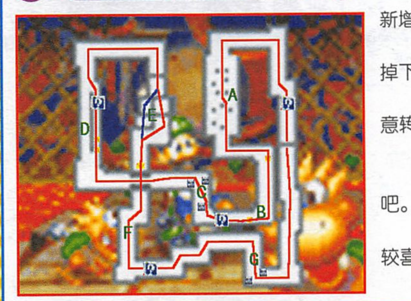
地点E:不推荐踩那个加速板。技术不好，很容易冲出去的。







クッパ キャッスル4



这种赛道第四次出现了，新增了障碍。

地点A:混杂的陷阱，不要掉下去了。

地点B:连续两个加速板注意转向。

地点C:三个障碍要小心。

地点D:走两个加速吃"?"吧。

地点E:分岔的路线个人比较喜欢走蓝色的。

地点F:新增障碍出现的地方。效果类似香蕉皮吧。

地点G:最后的时候别撞到障碍。



レインボー ロード



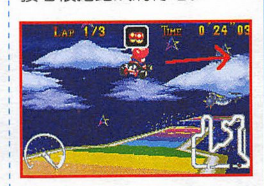
彩虹赛道，赛道没有围栏，全以跳板代替，这个应该可以减少了赛道的长度吧。这里只介绍网络上最流行的超快走法，其他的请读者自己研究吧。

地点A:红色路线如下图，用加速蘑菇冲吧，这个就是超速走法的重点了．只要能完成不出现大的失误胜利是100%的。



地点B:这个也是加速蘑菇的走法之一，不过有前面的走法这个方法就相当苍白了。

地点C:红色路线如下图。走超细并且很长的加速板千万要小心不要掉下去了，接着根据路线滑行吧。



地点D:要注意踩小加速板，飞的会更快更远。

地点E:连续的加速板注意方向吧。

剩下还有二十条隐藏赛道，给各位读者一些发挥的空间吧。相信走过前面二十条赛道就应该知道这个游戏的核心了吧。其实这个游戏还有很多值得开发的地方，笔者也不敢保证找的很全。希望爱好这个游戏的朋友们多多研究吧。







GBA		
厂商：CAPCOM		发售日：2001.10
类型：AVG	价格：4800日元	其他：——

第一回　初次逆转

一位女模特死在自己的公寓中，她的男友矢张政志被控谋杀，矢张的同学兼死党——新人律师成步堂龙一义不容辞地为他辩护。由于成步堂是第一次上庭，他的上司绫里千寻也来为他作指导。

开庭前，为了测试成步堂对案情的了解程度，法官向他提了三个问题。（智力过三关）在千寻的提醒下按“R键”查看《法庭记录》，得知被告人的名字是“矢张政志”，被害人的名字是“高日美佳”、死因是被钝器殴击致死（钝器で殴られた）。

正式开庭后，亚内检查官先出示了凶器“置物”，然后出示证物“パスポート”（护照）指出被害人为了与矢张分手，曾到纽约旅游以躲避他。虽然成步堂没让矢张回答亚内的问题（答えさせない），但亚内仍认为对被害人生前曾从事买春活动的不满就是矢张的杀人动机。最后，他又问矢张在案发当日是否去过被害人的公寓，矢张承认案发当日去过被害人的公寓（选“正直に答えさせる”），但并没有见到被害人。亚内认为矢张说谎，并传尸体的发现者——报纸推销员山野星雄出庭作证。通过他的证词，得到证物“停电记录”。

入廷

■**证言1～事件の当日、目击したこと～**

对证词“时间はハッキリ…”使用证物“高日美佳の解剖记录”，指出被害人死于下午四点以后，而不是证人所说的两点。

■**证言2～死体を发见した时间について～**

对证词“あの音、时报…”使用证物“停电记录”，指出证人发现被害人的尸体时，公寓已经停电，证人根本不可能听到从电视机中传来的报时声。

■**证言3～《时间を闻いた》ことについて～**

对证词“ほら、犯人が…”使用证物“置物”，指出凶器并不是钟表。

这时，亚内证明凶器确实是做工精巧的钟表。但成步堂认为只有反复把玩，才会知道凶器是时钟（选“まだある”）。因此，案发当日证人也进过被害人的公寓(选“事件当日…”)。接着，成步堂进一步指出证人就是真正的凶手。然后，选择“时计を鸣らしてみる”，指出由于时钟慢了两小时，所以证人所听到的报时声就是由作为凶器的时钟所发出的，但证人认为成步堂无法证明案发当天时钟也慢了两小时。关键时刻，在千寻的提示下（选“いいえ”），成步堂使用证物“パスポート”，指出时钟慢的原因是被害人刚从纽约回国，没能及时调整时差。至此，山野星雄再也无话可说。（模仿范伟声音说：“他抽了，都吐沫子了。”）此后，成步堂用“置物”证明美佳还爱着矢张，矢张为表感激之情，将自己的时钟送给了千寻。没想到，这时钟又引发了一个新的案件。







第二回　逆转姐妹

一天夜里，一名男子在绫里法律事务所用矢张送给千寻的时钟杀害了千寻。在他逃走后不久，成步堂来到了事务所，走进了"所长室"，见一名少女正抚尸大哭，还没来得及谈话，她就昏了过去。将她安置好后，成步堂立即返回所长室进行调查。先调查千寻的尸体，得到证物"考える人"和"ガラスの破片"。然后，调查尸体旁的纸片，得到"领收书"。最后，当成步堂调查电话报警时，从对面的窗口中传出女子的尖叫。在外屋与醒来的少女交谈，才知道她是所长的妹妹绫里真宵，来此是为了取证物"考える人"，向她出示所得的证物，可以获得一些信息。这时，接到对面女子报警的警察赶到了现场，为首的系锯圭介警官发现写有真宵名字的"领收书"后，不容分说就把她作为凶手逮捕了。

第二天，成步堂在留置所见到了真宵，并表示愿意做她的辩护律师(选"もちろんそうだよ")。经过交谈，得知绫里家族是能和亡灵交谈的灵媒世家，真宵就是一名见习灵媒师。向她出示"领收书"并相信她无罪(选"信じる")。与她交谈，得到"真宵のメモ"，并接受委托（引き受ける）去请著名律师帮忙。

成步堂先回到事务所，见到了圭介警官。说出他的名字(イトノコ刑事)后，对他出示"真宵のメモ"，再选"ごまかす"，得到录有案发当日姐妹二人谈话内容的"真宵の携带电话"。再与他交谈，得到证物"绫里千寻の解剖记录"，并得到本案的检查官由御剑担任，以及证人松竹梅世仍在对面旅馆的情报。如果继续追问(もちろん知らない)，还可获得御剑怜侍的详细资料。(好一个大嘴巴警官！)

成步堂来到"板东ホテル"，趁梅世化妆之机大肆调查。正要打开左侧的抽屉时，却被回来的梅世发现了。由于受到警方的要求，她不肯透漏任何情报，成步堂只好赶往"星影法律事务所"请大律师星影宇宙ノ介帮忙，可他却推说工作繁忙，不肯出庭。回到"留置所"与真宵交谈，得知其母在15年前的案件中被名为"コナカ"的男子所累而失踪后，成步堂决定为真宵辩护（真宵の…），原因是凶手另有其人（犯人は…）。此后，返回"板东ホテル"，从服务生口中得知梅世认识一个名为小中（コナカ）的人，这引起了成步堂的怀疑，在左侧的抽屉中找到的"盗听器"更加坚定了成步堂必胜的信念。

在法庭上，通过系锯警官的证词得到证物"上面图"。在看过真宵的提示之后，成步堂开始询问。

入廷

■证言1　～绫里真宵を逮捕した理由～

对全部证词ゆさぶる，引出情报。

■证言2　～动かぬ证据～

对证词"被害者は死ぬ前に…"使用证物"绫里千寻の解剖记录"，指出千寻被打后当场死亡，不可能写下凶手的名字。

这时，御剑指出成步堂案发第二天（事件の翌日）得到的资料有误，千寻被打后只是奄奄一息。在指责御剑（御剑はインチキだ）的同时，也得到修改后的证物"绫里千寻の解剖记录"。接着，御剑又传召梅世出庭。（法官询问时，选"もちろんする"）

■证言3　～事件の当夜、目击したこと～

对证词"おそっているのは…"ゆさぶる，然后选"今の证言は…"指出证人在说谎（ウソを…），因为与真宵的"体型"相比，她的"服装"更加引人注意。

■证言4　～事件の当夜、目击したこと～

对证词"时计よ时计…"使用证物"考える人"，询问证人为何知道凶器是时钟。

梅世称她听到了钟声，但成步堂指出时钟根本不可能响（鸣った…），因为它是空心的（机械が…），并用"真宵の携带电话"的电话录音证明时钟内的机械是在证人听到钟声前被取出的。梅世又说自己曾在商店见过这种时钟，成步堂表示反对(ある)，并出示证物"考える人"，指出此钟是矢张所做，不是商品，梅世不可能见过它。接着，成步堂指出梅世是听到别人的谈话（情报を…)，才会知道凶器是时钟，并出示"盗听器"作为证物，然后又用"真宵の携带电话"的电话录音证明绫里姐妹在交谈时提到过凶器是时钟。最后，成步堂认为梅世才是凶手(あなたが…)，但梅世却说旅馆服务生是她的不在场证人。于是，成步堂要求讯问服务生(ボーイの…)，并接受了御剑提出的"如果松竹无罪，真宵就是犯人"的条件（条件…）。

■证言5　～梅世のルームサービスについ证言5

对全部证词ゆさぶる，获取情报。

未获得任何有用情报的成步堂只好食言（食い下がる），要求最后再问一次房间服务（ルームサービス）时的情形。经过追问，得知梅世与一名男子同住，但案发时，服务生没有看见他。因此，成步堂认为此人可能是凶手（梅世と…）。法官决定对此人进行调查，并宣布休庭，成步堂得到证物“梅世の证言书”。

退庭后，成步堂先来到留置所，但梅世却不肯合作。为了调查与梅世同住的男子，成步堂来到旅馆，服务生表示看了相片就能认出此人。毫无头绪的成步堂



想请星影律师帮忙，却在他的桌子上发现了照片，选“《…资料2》”得到男子的“写真”（相片）。回到旅馆，向服务生出示“写真”，得知此人正是与梅世同住的男子，并选“书いてもらう”得到“ボーイの宣誓书”。回到留置所，先后向梅世出示“《…资料2》”和“ボーイの宣誓书”，经过威胁（おどしつける），终于得知照片上的男子是她的上司情报公司社长小中大。

在情报公司见到了小中，当成步堂说自己见过他墙上的画时（见たことがある），他突然翻脸，拳打脚踢地让成步堂去找星影。与星影交谈，当提到壁画时（大きな绘），他似有难言之隐。成步堂指出他受人胁迫（胁迫する…）后，他终于说出了实情。（15年前，警察请著名灵媒师绫里舞子（千寻姐妹的母亲）帮忙调查“DL6号事件”的真凶，失败后，舞子被控欺诈。星影将此情报卖给小中，当警方追查泄密者时，小中用此事来威胁星影。）在星影的提示下，成步堂在事务所右侧的书架上找到了“新闻记事”（都选第一项“读…”），到情报公司向小中出示“新闻记事”，指出他威胁他人致死（胁迫していた），并进一步指出他才是真凶（选“正しい”）。不料，小中反而指证成步堂是凶手，叫警察逮捕了成步堂。在安慰过真宵（おうえんをたのむ）之后，成步堂开始为自己辩护。

在开庭前，御剑告诉成步堂形势对他很不利，连法官也站在小中一方（天黑黑），但成步堂决定揭露真凶。开庭后，虽然成步堂提出异议（发言する），但法官还是允许小中出庭作证。

入廷

■证言6　～事件の当夜、目击したこと～

对全部证词ゆさぶる（遇到选项时选“さらに追求する”），再对新证词“左にかって向…”使用证物“梅世の证言书”，指出梅世称被害人向右逃，证人却说向左，二者看似矛盾，但又都正确（2人…），因为案发时小中就在现场（图示时，点击犯人点）。

■证言7　～“左に逃げた”という证言～

对证词“どうだい…”使用证物“绫里千寻の解剖记录”，指出被害人只被打了一下，而不是两下。

■证言8　～2人の证言の食い违い～

对证词“そのぉ…”ゆさぶる，再选“气になる”进一步追问，最后对新证词“向かいの…”使用证物“上面图”，指出从旅馆窗子看不到事务所的玻璃灯，所以证人一定去过案发现场。

就在小中即将认罪之际，御剑却说小中为了装窃听器曾去过事务所，看到玻璃灯不足为奇。

■证言9　～盗听器を仕挂けたとき～

对全部证词ゆさぶる两次，获取情报。

由于问不出有用的情报，成步堂陷入苦战。突然，他听到一个熟悉的声音，抬头一看，竟然是千寻，成步堂当场昏倒，醒来后才知道是真宵用灵力招来了姐姐的魂魄附体。（鬼上身？恐怖！）与千寻交谈，得到更新过的“领收书”。

■证言10　～盗听器を仕挂けたとき～

对证词“あれはそう…”使用证物“领收书”，指出玻璃灯是案发前一天买的，案发前一周进入事务所的小中不可能看到它。



御剑要求寻找新的证据，虽然成步堂表示反对（异议を…），但法官同意延期审理。危急时刻，成步堂从千寻处得到被小中胁迫的人名单（千寻のメモ），并将它交给法官。面对千寻要将名单公之于众的威胁，小中只得认罪。此后，成步堂继承了律师事务所，和真宵一起开始了新的逆转！

第三回　逆转的侠客

演员衣袋武志在超人气电视剧《大江户战士》的拍摄现场死亡，他的同事荷星三郎被控谋杀。接到荷星的求助电话，成步堂决定为他辩护。（继承事务所一个月后，终于开张了！）在留置所听过荷星的案情介绍后，去"撮影所"取证，但却吃了闭门羹。回到留置所取得"荷星三郎の依赖状"，将它交给欧巴桑（门卫）后，得到"上面图"并进入"撮影所"。在1号摄影棚前（第1スタジオ前），成步堂从系锯警官那里得到了"衣袋武志の解剖记录"和"写真"的情报，并被允许四处取证。调查右上方的1号大门，却没有钥匙，无法进入。回到门前，向欧巴桑了解"写真"的情报，再到工作人员区（スタッフエリア），调查近处（左下角）的桌子后，进入"乐屋"调查右下方的提包，得到"カードキー"。再次调查1号大门，用"カードキー"开门后进入1号摄影棚。调查左上方的摄影机时，一位名叫宫间由美子的女员工出现了，她怀疑案发当日有外人来过摄影所。成步堂向欧巴桑询问此事，可她听后却怒气冲冲地走了。趁此机会调查左侧门房中的电脑（する），选"ST1－307"得到"荷星(?)の写真"。带着这些证据，成步堂开始了辩护。

在法庭上，通过系锯警官的介绍了解案情后选"闻かない"，得到证物"トノサマン・スピアー"。



入廷

■证言1　～事件当日について～

对证词"荷星よ荷星…"使用证物"荷星（?）の写真"，指出照片上的人虽然穿着荷星的戏服，但不一定是荷星。

■证言2　～写真の男は荷星である～

对全部证词ゆさぶる，获得情报和更新过的证物"トノサマン・スピアー"。御剑认为照片中的人就是荷星，但成步堂表示反对（异议を…），于是双方开始新一轮的辩论。

■证言3　～事件当日について・つづき～

对证词"その时间までに…"使用证物"荷星（?）の写真"，指出除荷星外，还有一人在案发时去过案发现场。

■证言4　～"もう1人の人物"のこと～

对全部证词ゆさぶる，得知另一个去过案发现场的人是个10岁左右的少年。

重新开庭后，成步堂指出真凶可能是欧巴桑（オバチャン）。在成步堂的逼问下(追い打ち…)，欧巴桑指出少年也可能是凶手。但成步堂出示证物"トノサマン・スピアー"，指出少年不可能拿到凶器。在走投无路的情况下，欧巴桑说案发当日片场还有其他人。

■证言5　～口止めされていたこと～

对全部证词ゆさぶる后，选"やめる"(此前一直选"寻问…")，要求对其他人进行调查。

退庭后，成步堂来到"撮影所"取证。在"第2スタジオ前"调查院中的桌子获得情报，但由于没有钥匙，无法进入房间。在"スタッフエリア"见到了由美子，她走后，成步堂先将左侧封住的排水口重新打开（调查后选"ぶっコワす"），再到正门前与她谈话，之后在"乐屋"见到了舞台监督宇在拓也。与他交谈后，去"第2スタジオ前"找制片人，听到小屋中有声音，忙回到正门前取钥匙。在正门前见到欧巴桑，但她不肯透露情报。成步堂想请监督说情，却意外地在"スタッフエリア"遇见了去过案发现场的少年九太。他自称看见了事情的全部经过，但当成步堂追问他时，他却逃走了，成步堂只得到了他掉落的"カラッポの小ビン"。回到正门前，发现欧巴桑去追九太了，马上调查门房，得到"コテジーのカギ"。再到"第2スタジオ前"调查小屋屋门，在屋内见到了制片人姬神サクラ，但她忙于找剧本，并不理会成步堂的问题，还让成步堂替她将"姬神のメモ"转交给宇在。把它送给乐屋中的宇在后，根据他的提示，在"第1スタジオ内"左上方的椅子上找到了姬神想找的"台本"。将它还给姬神，得知由于案发时被风吹倒的大树挡住路面，在小屋中的人是不可能到达"第1スタジオ内"的，并得到证物"サルマゲどんのクビ"。

成步堂垂头丧气地回到事务所，见到了现身的千寻。在她的建议下，成步堂再次来到"撮影所"找九太了解情况。在正门前与欧巴桑交谈，用"カードキー"换得九太遗失的"トノサマンのカード"(选"カードキー…")。在



“スタッフエリア”找到九太，并追踪他到“乐屋”，在千寻的帮助下，他终于不再逃跑。（日本人果然好色，小孩子也不例外。）向他出示“トノサマンのカード得知他想要“レアカード”。在“第2スタジオ前”的小屋中与由美子谈话，再用“トノサマンのカード”换得“レアカード”（交换する），将它交给九太后，开始谈话。选“战うすがた”得到影集“光荣の足迹”，继续交谈却得到对荷星不利的情报。此时，系锯警官赶到，将九太作为证人带往警署。虽然成步堂相信荷星是无罪的（信じている），但一时间却找不到新的线索。

入廷

■证言6　～事件があった日のこと～

对证词“ステージで…”ゆさぶる，然后选“ムジュン…”；再对证词“カイギ中は…”　ゆさぶる，然后选“もっと…”，指出监督和制片人在开会期间曾经休息过，有作案时间。

■证言7　～“休憩”について～

对前三句证词ゆさぶる，再选“それは…”承认由于道路被堵，开会的人在案发时不在杀人现场。

再次开庭后，为了彻底击败成步堂，御剑又传目击证人九太出庭。通过与他交谈，得到证物“九太のデジタルカメラ”。

■证言8　～事件があった日のこと～

对证词“そのぉ…”　ゆさぶる，再选“气になる”进一步追问，最后对新证词“向かいの…”使用证物“上面图”，指出从旅馆窗子看不到事务所的玻璃灯，所以证人一定去过案发现场。

对证词“もしカメラ…”使用证物“九太のデジタルカメラ”，使九太承认案发时他随身带着相机，但他否认自己拍过照片。

■证言9　～见ていたことについて～

对证词“そして…”　ゆさぶる，再选“もっと…”，最后使用证物（证据品…）“九太のデジタルカメラ”指出九太由于正在研究新相机的使用方法，所以没有看见凶手行凶的瞬间。

■证言10　～“写真は撮らなかつた”？～

对证词“そ…それで…”ゆさぶる，再选“キツく…”使九太承认拍了照片。然后对新证词“少し…”使用证物“光荣の足迹”，再选“トノサマン…”指出九太的影集中只所以没有案发当日的照片，是因为トノサマン被击倒了，九太不愿相信自己心中的英雄会被击败，就编造了谎言。（又崩溃了一个！）然后进一步指出トノサマン就是被害人衣袋武志（被害者はトノサマンだった）。这时，九太又提供了一张照片，成步堂点击照片左上方的数字牌，并选“道…”指出被害人真正的死亡地点是“第2スタジオ”。

御剑认为无法证明衣袋是否偷用过荷星的戏服，成步堂选择“证据はある”，并出示证物“カラッポの小ビン”要求调查瓶子上的指纹（ビンの…）。由于疑点太多，法官决定退庭以便控辩双方继续调查。

先到留置所与荷星交谈，了解到五年前的秘密，再去“撮影所”取证。在正门前与欧巴桑交谈后，在“スタッフエリア”见到系锯警官，得到证物“ステーキの皿”和“睡眠药の小ビン”。来到“乐屋”与由美子谈话，向她出示影集“光荣の足迹”，得知衣袋五年前曾经过失杀人，姬神以此控制他。在正门前向欧巴桑提及此事，选择“证据はある”并先后出示证物“睡眠药の小ビン”和“ステーキの皿”，得到“5年前の事故の写真”。到“第2スタジオ前”找姬神谈话，向她出示刚得到的照片，再随她到小屋中交谈。当成步堂指出她胁迫衣袋时，姬神竟想让人抢回相片。幸亏系锯警官及时赶到，解救了成步堂。

开庭后，御剑请姬神出庭作证，通过其证言得到证物“ライトバン”。

入廷

■证言11　～事件があった日のこと～

对证词“宇在…”使用证物“ステーキの皿”，指出姬神休息时没吃饭（ステーキ…），而是去见トノサマン（トノサマン…），并将他杀死。

面对姬神的质问，成步堂选“ムリだ思とう”，并出示证物“トノサマン・スピアー”指出凶器并不是长枪。然后选“もちろんできる”，并出示证物“5年前の事故の写真”，指出衣袋是被花圃的铁栏杆戳死的。再选择“他の方法…”并出示证物“ライトバン”，指出姬神是和宇在一起用车将尸体运走的（もちろん共犯）。姬神认为自己虽有犯罪的可能，但没有切实的证据证明她杀人。正当成步堂一筹莫展之际（质问…），御剑向证人

提出了新的问题

■证言12　～死体を见つけたあとのこと～

对证词“いったんコテージ…”ゆさぶる，再选“もっと…”使御剑指出证人如果没杀人，就不可能事先知道摄影棚有命案发生。对新证词“ケガした衣袋…”使用证物“荷星（？）の写真”，再选“足を…”指出姬神在案发时见到了装扮成荷星的衣袋，才会误以为他受了伤，所以姬神就是真凶。

姬神无奈，只好逼成步堂说出她的杀人动机。选择“もちろんできる”，出示证物“5年前の事故の写真”，指出姬神没有杀人动机（动机などない），是衣袋想杀她灭口，反被她杀死。这下，姬神只好伏首认罪。选择“证据品…”并出示证物“荷星(？)の写真”向荷星指出衣袋稼祸给他的原因是“嫉妒”后，成步堂又踏上了新的逆转之路。

第四回　逆转后的离别



“一名男子于平安夜死亡，检查官御剑被控杀人。”从电视上看到这条新闻的成步堂简直不敢相信自己的耳朵，和真宵商量之后，到留置所向御剑出示“弁护士バッジ”并与他谈话，表示自己愿意为他辩护，但御剑却希望成步堂不要过问此事，成步堂只好先去“ひょうたん湖公园”取证。在门前与系锯警官交谈，得知他的联系方法（イトノコ…），并被允许进入公园。在广场的长椅上捡到“クラッカー”后（もらっておく），成步堂来到“ひょうたん森”。在调查湖边的相机时，真宵用“クラッカー”测试它对声音的反应，相机的拍照声引来了它的主人。出示“弁护士バッジ”表明身份后，得知相机的主人名叫大泽木ナツミ，是一名研究生，在此拍摄流星。与她交谈得到“ナツミのカメラ”，并得知只要有“破裂音”，相机就会自动拍照。再向她出示相机，她会去寻找昨晚拍摄的相片。

成步堂来到警署，从系锯警官处得到“死体の解剖记录”。回到公园再找ナツミ，劝她向警方提供情报（ゆうた…），并得到“湖の写真”。在广场遇到了在此摆摊儿的矢张，与他交谈，回忆起二人与御剑的同学时代并得到“ヒョッシーの记事”。回到事务所，真宵忽然想起星影律师可能认识死者，于是二人来到他的事务所。看过解剖记录后，星影认出死者是律师生仓雪夫，并提供了“死者”与“DL6号事件”的情报及“绫里舞子の写真”。回到留置所，向御剑出示此照片，他终于愿意与成步堂合作。（原来，在15年前，御剑的父亲御剑信在电梯中被杀，警方请灵媒师舞子找出了嫌疑犯，但由于生仓的辩护，疑犯被无罪释放，此后就失踪了。）成步堂来到警署，和系锯交谈后，应他的请求回留置所，向御剑出示“湖の写真”，再选“…受ける”得到“御剑怜侍の依赖状”。此时突然发生地震，御剑惊恐的样子引起了成步堂的注意。把“御剑怜侍の依赖状”交给系锯，开始为御剑辩护。

上庭前，得知这次的对手是40不败的奇迹检查官狩魔豪。开庭后，听过案情介绍得到“上面图”。

入廷

■证言1　～御剑を逮捕するまでのこと～

对证词“しかし…”ゆさぶる得到“ピストルの弾丸”；再对证词“…ケッキョク…”ゆさぶる使系锯改变证词。然后对新证词“ボートから…”ゆさぶる，得到带有御剑右手指纹的“ピストル”。

由于子弹的弹道与手枪的相吻合，狩魔认为御剑就是凶手，并要求传讯证人ナツミ。在休庭时从御剑处获得情报，并安慰真宵（そんな…）。再次开庭后，狩魔允许成步堂询问，但条件是如果找不到疑点就要被控藐视法庭。成步堂认为证词确有疑点（あった…），便接受了他的条件。

■证言2　～事件の夜、目击したこと～

对全部证词ゆさぶる，再选“もっと…”，获得情报。

由于没有新的进展，法官要求成步堂退庭。就在法官即将宣判之时，真宵顶着藐视法庭的罪名质问ナツミ，并为成步堂顶罪（それは违う），使他继续询问ナツミ。

■证言3　～最后の发言について～

对证词“ウチ…”使用证物“湖の写真”，指出由于天黑雾重，证人不可能看清凶手的容貌。

■证言4　～どうして御剑を目击できたか？～

对证词“でもな…”ゆ

さぶる,再选“追求する”,并对新证词“そのカメラは…”使用证物“ナツミのカメラ”,指出对着湖面的相机是不可能拍到流星的。然后选“证据品…”,出示“ヒョッシーの记事”,再选“证据ある”并出示证物“ナツミのカメラ”指出证人真正想拍的是近来引起轰动的湖中水怪“ヒョッシー”。

■证言5　～ナツミのこと・事件当夜のこと～

对证词“他に见る…”使用证物“ヒョッシーの记事”,指出证人听到枪声后忙于寻找水怪,不可能一直盯着小船。

在成步堂的询问下,ナツミ终于承认自己做了伪证,并在成步堂的要求下(扩大写真…)提供了放大照片“湖の写真”。就在法官认为证据充分,即将做出判决之际,成步堂及时阻止了他(扩大写真…),并点击照片上凶手的持枪手,以及出示证物“ピストル”指出凶手是左手持枪,枪上不可能有右手的指纹,所以凶手不是御剑,而是被害人自己(被害者自身)。但狩魔出示“生仓雪夫の解剖记录”,指出从被害人身上的伤口推知凶手是在距他1米以外的地方开枪,因此不是自杀。此时,法官决定退庭以便控辩双方继续调查,成步堂得到了证物“ナツミの证言书”。

在留置所与真宵谈话后,成步堂为保释她来到警署,得知系锯去现场勘察了。在“ひょうたん森”找到系锯,得知御剑是因“DL6号事件”才害怕地震的。再回到留置所保释真宵,并按她的建议回公园取证。在公园门口与ナツミ谈话,同意与她交换情报(取り引きする)。为了查找水怪,成步堂到警署向系锯借来金属探测机(金属…),在广场与矢张交谈后,来到“贷しボート屋前”用探测器找到了“ボンベ”(氧气瓶)。向矢张出示此物,依次选择“お前の…”、“何か…”、“さらに…”,得知矢张在给人偶充气时,不慎让氧气瓶带着人偶飞入了湖中,他花了不少力气才于案发当夜将人偶找回。来到“ひょうたん森”与ナツミ交谈,依次选择“ヒョッシー…”和“もちろんある”并出示证物“ボンベ”,指出所谓的水怪就是矢张丢失的人偶。ナツミ虽然很失望,但仍说出另一名证人是“贷しボート屋”的管理员,并送上证物“もう1枚の湖の写真”。

根据新情报,成步堂来到“贷しボート屋前”,在“管理小屋内”见到了管理员。调查名为“サユリさん”的鹦鹉得到证物“オウム”,然后向他出示“弁护士バッジ”表明身份并接受他的条件(约束…),再出示“湖の写真”并听取情报,得知金库密码是1228。离开小屋时,真宵无意中发现鹦鹉竟知道“DL6号事件”,这引起了成步堂对管理员的怀疑。为了查清他的身份,成步堂到警署请系锯帮忙。与系锯交谈后,向他出示“オウム”,被允许进入资料室。在资料室里,通过与真宵对话查阅资料,得到“15年前,御剑父子与一名庭警灰根高太郎因地震被困于地方法院的电梯内,御剑的父亲被杀,但由于缺氧导致失忆而无法确认凶手”的情报以及证物“DL6号事件・资料”。带着新的证据,成步堂准备迎接新的挑战。

开庭后,狩魔提出传讯管理员,并声称要在三分钟内取得胜利。虽然成步堂对证人的身份表示质疑(异议…),但却被狩魔蒙混过关,在成步堂的强烈要求下(寻问をする),寻问开始。

入廷

■证言6　～事件のあった夜、目击したこと～

对全部证词ゆさぶる,获取情报。

虽然成步堂极力反对(连选2次“异议…”),但狩魔仍认定御剑是凶手。正当法官宣布御剑有罪并要退庭时,矢张赶到,并做出新的证词。在他的强烈要求下,法官终于同意继续审理。

■证言7　～事件の夜、目击したこと～

对证词“その1发…”使用证物“ナツミの证言书”,指出矢张应该听到两声枪响,而不是一声。此后选择“つづける”,让矢张继续作证。

■证言8　～事件の夜、闻いたこと～

对证词“その1发…”使用证物“ナツミの证言书”,指出矢张应该听到两声枪响,而不是一声。此后选择“つづける”,让矢张继续作证。

对证词“音が闻…”ゆさぶる,选择“意味はある”,然后对新证词“クリスマス…”使用证物“湖の写真”,对枪响的时间提出质疑。选择“矢张は正しい”,先出示证物“もう1枚の湖の写真”指出由于ナツミ的相机在平安夜11点50分时拍过照片,所以当时确实有过响声;再出示证物“ピストル”指出ナツミ在12点后只听到两声枪响,但手枪却打过三发子弹,所以此响声应该是枪声。然后依次选择“御剑と犯人”和“わからない”,在图纸上点击“管理小屋”后再

辉仔的话:这个游戏的创意、故事情节和音乐都很不错,就是日文暴多,不懂日语的人很难爆机。第三回中的“トノサマン”的译法我想了很久。游戏中真宵曾称它为“とのさま”,《现代日汉大词典》对“とのさま”的第二条注释是“(江户时代)‘大名’和高级‘旗本’的敬称”。因为游戏中电视剧名为《大江户战士》,所以我又查了“旗本”。《现代日汉大词典》对它的第

依次选择“ボート…”和“目击者…”，指出凶手就是小屋管理员，他先将生仓雪夫诱至管理小屋中枪杀，（矢张听到了枪声，）再化装成生仓去湖中小艇会见御剑。由于御剑不熟悉生仓，误以为来人就是生仓本人。此后犯人连开两枪吸引了目击者（ナツミ）后跳入水中，再潜回小屋将生仓的尸体投入湖中。

听了成步堂的陈述，法官立刻派人传讯管理员，并亲审御剑，不料庭警发现管理员失踪了。于是，法官决定停止审理，让双方继续寻找线索。

在事务所与矢张交谈，顶不住真宵的追问，成步堂向她讲述了小学时被人冤枉自己为小偷，御剑和矢张解救了他并与他成为朋友的往事。在真宵的建议下，成步堂来到公园调查管理员，在正门巧遇系锯，与他交谈后，在“贷しボート屋前”见到星影律师。他走后，成步堂在小屋电视上的“金库”内找到了写有作案计划的“金库の中の手纸”。将它交给留置所中的御剑，询问管理员向他复仇的原因。御剑推测管理员就是庭警灰根，并怀疑自己就是15年前的杀父凶手。为了消除御剑的这种想法，成步堂向星影了解“DL6号事件”的详情。向星影出示“金库の中の手纸”并选“狩魔豪”，使他认出此信是狩魔所写，并得知御剑信曾查出狩魔捏造证据，使狩魔被罚停职休假，所以狩魔对他怀恨在心。在星影的提醒下，成步堂到警署资料室查找线索，在调查右侧被打开的抽屉时遇到了来此销毁证据的狩魔，与他交谈后，向他出示“金库の中の手纸”。狩魔在承认自己教唆杀人后，用电棍击倒真宵和成步堂，夺走了证据，但在争斗中，真宵抢得了证物“DL6号事件の弹丸”。带着满腔的怒火，成步堂开始了正义的逆转。

开庭后，首先传召的是被找到的管理员，他声称自己并没有逃跑，只是去购物了。

入廷

■证言9　～法廷からいなくなったこと～

对全部证词ゆさぶる，再选“灰根高太郎”，指出管理员就是15年前的庭警灰根。但证人的手指被化学药品侵蚀，无法进行指纹比对。多亏狩魔多嘴提醒了成步堂，于是成步堂要求传讯证人的鹦鹉（もちろん…）。

■证言10　～飼い主の正体は？～

对证词“オハヨー…”ゆさぶる，依次选择“金库…”和“カンケイある”，出示证物“DL6号事件·资料”并选“事件概要”指出金库密码就是“DL6号事件”的案发日期。再次对证词“オハヨー…”ゆさぶる，依次选择“お名前は？”和“もちろんある”，出示证物“DL6号事件·资料”并选“容疑者…”指出鹦鹉与灰根的未婚妻名字相同（都叫“サユリ”）。面对两件有力的证据，管理员终于承认自己就是杀害生仓的凶手灰根高太郎。

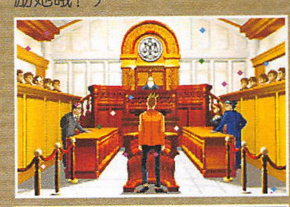
正当大家为御剑无罪释放而高兴时，他却不顾成步堂的阻拦（异议…）承认自己就是“DL6号事件”的真凶，于是，相信御剑无罪的成步堂开始询问。

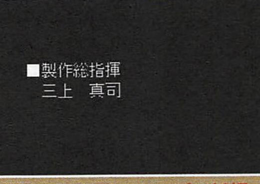
■证言11　～DL6号事件·自供～

对证词“次の瞬间…”使用证物“DL6号事件·写真”并点击照片上方电梯门上的弹痕，指出御剑应该听到两声枪响。然后选“ある”，出示“DL6号事件·资料”并选“被害者…”作为证明，且指出真凶另有其人。

但是，由于现场没有发现另一发子弹，法官认定御剑有罪。成步堂表示反对（异议あり），并在千寻的帮助下（必要…）指出御剑听到枪声时，子弹穿过电梯门击中了电梯外的凶手，此后凶手进入电梯行凶，并将一发子弹带走。可狩魔认为相关人员无人受伤，成步堂的推理不能成立。此时，真宵想起狩魔在案发后曾休养数月，于是成步堂指出狩魔就是真凶（すぐに言う），但狩魔说自己并没有接受任何治疗。此时，成步堂选择“证据品…”，用“金属探知机”找到狩魔右肩内的子弹，并要求将它与证物“DL6号事件の弹丸”进行弹道比对。面对铁的事实，狩魔发出了绝望的嚎叫，叫声使御剑从无尽的噩梦中醒来。在狩魔承认对御剑的父亲怀恨在心，一时冲动将他枪杀后，法官将御剑无罪释放。

接下来，就请大家慢慢欣赏大结局吧！（别忘了对真宵出示证物“DL6号事件の弹丸”来鼓励她哦！）





文/刘辉

三条注释是“（江户时代）武士的一个等级，家禄一万石以下，五百石以上，有资格直接晋见幕府将军”，对“旗本奴”的注释是“（江户时代）游侠旗本，行侠仗义的的旗本”，因此我决定把“トノサマン”译为“侠客”，如果哪位高人另有好的译法，请告知在下。另外，为了写作方便，多人行动时只写成步堂一人，请各位玩家（尤其是喜欢真宵的人）谅解。



GBA	厂商：CAPCOM	发售日：2002.10.18
	类型：AVG	价格：4800日元	其他：——

文/转生之炎



第一话　失去的逆转



■9月8日

携带电话的铃音将我从噩梦中突然惊醒，准备接听时却被人突然挂掉。然后被人重击。几分钟后进来我的委托人，须ヶ木小姐。奇怪的是我居然忘记了自己身为辩护人这回事情。这就是所谓“记忆丧失”？

被告人须ヶ木小姐被起诉杀害了自己同样身为警官的恋人町尾守。我的对手是亚内检视。须ヶ木的上司圭介证言事发当时被害者由上方被人推落下来，全身受强烈撞击多处骨折致死，而静止手表上显示的时间也与死亡报告书上相同。

亚内检视提出在尸体的下方发现了重要的证物眼镜，另外被害者在地上写下了犯人的名字“铃木”。以此2证据逮捕了被告。而实际上，“须ヶ木”和“铃木”，只是两者发音相同，被害者写下的凶手名字为“铃木”，须ヶ木自然就洗脱嫌疑，但疑点是——身为被告恋人的被害者为何写下错误的名字呢？！

圭介继续证言町尾与须ヶ木小姐确为恋人。出事那一天为被害者的生日，须ヶ木正打算送他一件2个月前想好的生日礼物——特别预定的黄色棒球手套。地上字迹也确有疑点，因为警署调查



并不能证明是被害着所写。惟一可以断定的是地上的字迹可能由被害者右手写出。

矛盾出现了，观察棒球手套得知那是为左撇子所特别制作的东西！由此可以证明被害者是一名左撇子，而照片上的字迹很明显是右手写成。——左撇子的人不可能用右手留下字迹，那么地上的“铃木”字迹并不是町尾所留！

眼看就要取得胜利，那老家伙却突然亮出王牌，称还有一位亲眼看见凶手的目击者。

休息时须ヶ木告知我事发前一天她与恋人拣到一只携带电话并接到失主的电话，须ヶ木告知了对方自己的名字“スズキ”。最后，拣到的电话现在却到了我的口袋里？

这时一名自称我助手的女孩进来交给我一份从携带电话中取出的资料——欺诈团伙的成员名单。

第2位证人终于出庭，事发当日在公园游荡的青年，诸平野雅贵。

他证言自己傍晚看到警官自眼前跌落，并在当时亲眼看见被告身在高处，另外，他还称现场



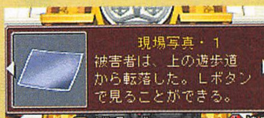
居然有一串香蕉。提出黄色的棒

球手套就是证人所谓的“香蕉”，由此证明了证人实际上视力极差。使得他“目击犯人”的证言出现疑点。他继续证言被告落荒而逃，而他则在6点45分给警察通报此事情。



提出解剖记录上面很清楚地注明了被害者的死亡时间是6点28分。而证人向警察通报的时间6点45分。那么中间的15分钟呢？！证人辩称因携带电话丢失前去寻找公用电话，而从照片上却可以清楚地看出一部公用电话就在死者的身边！

实际上，证人没有立刻向警察通报的真正原因是他急于找到



自己的东西——町尾在被推落时压碎在身下的眼镜！证人，不，真凶！为了寻找那个花去了整整15分钟！而伪造的字迹“铃木”，则是犯人根据电话里“スズキ”的发音而写下的汉字！可惜由于他只听到发音，所以写下了同音不同字的错误名字！

他杀人的动机，就在于须ヶ木所拣携带电话中登录的诈骗集团人员名单！——凶犯人本身，则正好是这个集团的一员！（3项）

我身上的电话才是一切的关键，是犯人为了取回它而杀害了町尾巡查。不，不是电话，而是犯人急于销毁隐藏在电话内的诈骗集团的人员通讯名单。

亚内突然指称证人只是去取回自己的携带电话并没有杀人的必要，我则反驳因为町尾先生所穿的警察制服让凶犯产生“拣到携带电话的女性与警官在在一起”的印象而担心事情败露，最终杀害了町尾先生。

犯人最后歇斯底里地狡辩没有东西能证明我手中那部登有犯罪集团名单的电话就是他所有，并称自己已经找回自己的电话（居然和我的那只一模一样），当然，可作为证据的登录号码已经被全部消去……

要证明这个太容易了，联系今早的袭击事件，根据我名片上的号码拨打“证人”身上的电话，大厅响起了我熟悉的音乐。

那本来就是我的携带电话！

“因为在那个时候，你拿走了错误的携带电话！”

第二话　再会，然后逆转



■6月16日

外科医生雾崎哲郎因1年前的14人死亡医疗事故来到我的事务所。因为犯下错误的护士于1年前死于车祸，所以雾崎先生希望通过我的助手灵媒师真宵呼唤护士的亡灵澄清一切。



当天下午我们来到凌里家的仓院之里，从对面之间的キミ子处了解到仓院流灵媒术的事情。穿过通道发现休息室有人睡觉，回转时遇到了1年不见的大木小姐。返回修验者之间时灵媒已经开始了，真宵拿着唯一的钥匙与雾崎先生进入了对面房间。随后里面突然传出枪声，撞开大门发现雾崎先生倒在血泊之中，旁边竟然是满身血迹的真宵。

“那个男人……杀了我……所以，我又杀了他。”

难道护士的灵魂附身到真宵身上？大泽木立刻拍下照片，キミ子则命令我们赶去公用电话处报警。这时原来睡觉的叶中のど醒来。在通道上见到了手里拿着钥匙的春美，正要和她说话时候她突然跑掉。仓院之里和大木交谈2张照片的事情。

真宵被带回了看守所，同她交谈得知灵媒进行时她并没有意识，只是感觉自己做了被埋在某个地方一动也不能动的“梦”。末了，她将自己的勾玉作为护符给了我。

今天刑警不在，在对面房间调查发现屏风下的小孔。另外キミ子则称我们报警时她用仓咒词唤回了真宵的意识。过道上再次看到拿着钥匙的春美，灵机一动拿出真宵的勾玉得到钥匙，并得知勾玉具有看透人心的不可思议的力量。

再次向叶中问起事情时勾玉的力量让我发现她的内心隐藏着心锁。



回到修验者之间圭介刑警告诉我明天的对手将是18岁的天才少女狩魔冥。回到事务所拿雾崎先生留下1年前的报纸给圭介刑

警看得到新闻记事2，原来死去的护士名叫叶中未实。

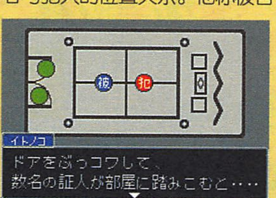
对叶中のど出示新闻记事2得知而死去的护士是她的姐姐！打开心锁。

在看守所见到我死去的恋人，进入了真宵身体的千寻，发现千寻的心中也藏着心锁。

■6月17日

在法庭上见到了前来为父亲报仇的狩魔冥，出生美国的13年无败记录者。如果我辩护的立场是“正当防卫”的话将承认真宵杀人，我最终选择了更为艰难的“完全无罪”。

最初的证人是圭介刑警，从他提出当时的示意图上看到被害者与犯人的位置关系。他称被害



者是遭到了刀和枪两种武器的袭击致死，而且留下了极近距离才有的弹痕。

在枪上发现了真宵指纹，而水果刀也是陵里家物品，再加上与死亡时间相合的枪声，一切证据都对我不利。

另外，对手还提出了被告在现场所穿的带有血迹的装束作为最有利的证据，但它却给我提供了机会。在很不显眼的衣角，我终于发现了问题点——一个小圆洞。



显然这是枪弹穿过的痕迹！由此可证明的是：被害者不是处于无抵抗状态被杀！而是曾经向被告开枪过！

另外，血衣还证明了开枪距离较远，如果是极近距离开枪衣服上就不会只有一个小洞而已。屏风上出现离地面20厘米的弹孔也支持了我的论点，说明被告与屏风处于一条直线上且站在里屏风很近的位置上，相对地，就是站在被害者的远处！



第2位证人大木证言听到枪声时大家一起撞门涌入，目击到被害者和拿着手枪的被告。在我的追问下证人提交了因为狩魔的阻挠而没有提出的东西，即第2张照片。很显然上面的人容貌



并非真宵，但狩魔却以偷拍的我与千寻（附身真宵）会面照片提出真宵在灵媒中可以变化成另外人的样子。但我坚持在案件中有将被告偷梁换柱的人存在，疑点就在照片中人物的衣袖上，那里很明显没有任何弹痕。

被逮捕时被告衣服上有弹痕而开枪后的照片上竟然没有，显然这证明了两者并非同一人，换言之，开枪者另有其人！

狩魔终于乱了阵脚，但还有疑点：被告去了哪里？而照片上的女人又如何进来？

可以确定犯人即是照片上的人物！法官宣布休庭。

回仓院里调查，与春美对话引出心锁，提出钥匙后引出焚化炉的线索。前去调查时遇见了叶中のど，谈到通道中骨灰罐和她姐姐的事情，引出心锁。在对面房间发现正对着照片念念有词的夫人。对话得知失踪的家主舞子的事情，并在焚化炉中找到带有血迹的布片。

在拘留所与千寻对话知道她喜爱玩球，在休息室地上拣到春美的球，并在木箱上也发现离地20厘米的小孔，回修验者房间解除春美的心锁，首先指出事发当时她正在通道玩耍，接着提出证据春美的球，最后提出骨灰罐和仓院流灵媒创始人。心锁解除。原来是春美玩耍时不慎打破了罐子，便赶在灵媒中无人到来时悄悄将它粘好。



在仓院之里向大木打听叶中のど的事得知她半年前在堀田医院住院过。去医院向院长出示辩护人证明后得知叶中のど1年前因为交通事故而曾经住院，得到驾照用照片和报纸。原来车祸当时她正坐在副座上，在车祸发生的一瞬间开门逃了出来。

回到通道解除叶中的心锁。先用驾照的照片证明叶中曾发生过车祸，然后用新闻记事2证明这是1年前叶中未的同一桩交通事故，再次使用驾照照片证明事故中的伤者就是叶中のど本人，最后提出交通事故中死去者是叶中のど的姐姐——叶中未实。心锁解除。

已经具备了足够材料，回拘留所见千寻。首先提出真正的疑

犯应该为キミ子。接着提出带有血迹的布匹碎片，而最后证明惟一能够偷梁换柱的只有将大家支出报警而一人独自留下的キミ子，接着提出钥匙，最后提出叶中のど，因为她与キミ子为共犯！

还有一个问题，就是叶中のど的杀人动机。

■6月22日

第3名证人为陵里キミ子，她称被告曾在她不注意时离开过房间。

最后的证人是叶中のど，她的说法是正在休息室睡觉时死去的姐姐突然跑入了她的房间。并称自己是为了复仇。疑点是难道叶中のど看不见“姐姐”身上的血迹？但她解释“休息室昏暗无法看清血迹”并称自己是追随姐姐而赶来。

疑点就在“通向现场的路上”！叶中小姐称“在对面之间的路上，谁也没有遇见，”而实际上，春美当时正在那里修补打碎的骨灰罐！首先提出春美的人物资料，然后提出重要的物证“打碎后修补起来的骨灰罐”！

一个重要事实被证明，叶中のど在撒谎！她立刻狡辩自己当时在睡觉，矛盾就在刚才她自己的证言“キミ子并不是对面房间”，一个熟睡中的人如何得知这一切呢？！这就充分说明了她没有经由过道到达对面之间，而真正所处的地方是——杀人现场的屏风后面！她的藏身房处，是那个巨大衣箱！衣箱上与屏风相同的离地20厘米的弹孔则是它曾经被搬到对面房间的最好证明，即开枪的时候，衣箱处于离屏风非常近的距离！

当然这一切不可能由叶中のど自完成，这需要一个同伴，那就是キミ子！

事件真相是：犯人事先隐藏在现场扮成真宵，灵媒开始后，先给真宵服下睡眠药使她睡去并将她装入衣箱，然后用刀刺了雾崎先生。但出了一个误差——雾崎并没有立刻死去，而是在地上挣扎着开了一枪，这就是几处弹痕非常低的原因。最后犯人从雾崎处夺过手枪杀害了他。之后我们便破门而入。由于枪声是意外发生，所以当我们破门而入的时候，刚好拍下了拿着枪，穿着带血的装束的叶中のど。而这个时候，キミ子在慌乱中支使我们报警从而帮助叶中逃离现场。

但叶中的杀人动机呢？

叶中终于开始为1年前的交通事故证言，称姐姐深夜驾车出事，而只有作为妹妹的她在危机时刻打开助手席左边的门逃了出来。在我的追问下证人称让姐姐疲劳驾车的原因是自己没有驾照，我则提出掘田医院拿到了她的驾照用照片说明她本身持有驾照，但她辩解自己是在去年11月拿到，而不是事件发生的5月。

叶中继续证言当时所驾为美国制造的新车，根据当时报纸上侧登载着逃生者由左门跳车这点我终于发现了矛盾的所在：日本车的助手席在左侧而美国车的助手席却在右侧，由此可以证实事故当时叶中所处的真正位置应该是驾驶席！

真相终于揭晓了，事故中死去的是妹妹叶中のど！眼前的所谓证人才是真正的叶中未实！她让自己消失的理由就是一年前的医疗事故，为了从害死14人和自己妹妹的命运中逃离出来，未实选择了伪装成别人并杀害了怀疑制造车祸的雾崎。而キミ子则是为了除掉真宵让自己的孩子春美登上家长之位而协助了未实 g。

一切结束后真宵激动地扑入姐姐怀中，原来她的噩梦只不过是被装进衣箱的错觉……



第三话　逆转马戏团



■12月26日

仓院里事件半年后，我陪同两姐妹一起到立见马戏团观看表演。节目是大受欢迎的"奇迹大逃脱"。

■12月28日

突然接到真宵的电话称立见马戏团发生了杀人案件，我立刻赶去拘留所。

原来被告是最后与团长见面的魔术师マックス，引出心锁。出示辩护人证明后他终于向我哭诉自己没有杀死团长。

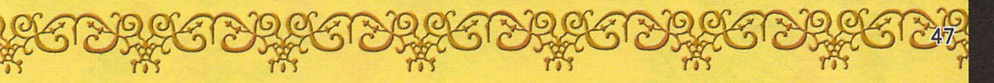
在马戏团宿舍前的广场上见到圭介刑警，打听案情经过时得知最大的疑点在于地上没有留下犯人足迹，得到现场写真。再打听マックス的情报得到证物帽子和关于"目击者トミー"的消息。他是马戏团的小丑，向我讲述了当晚看到的情况并给了我马戏团地图。



食堂地上找到了破碎的酒瓶。

在帐篷内见到训兽师ミリカ，作为团长的女儿她似乎并不难过。打听团长增加新的地点团长室。在团长室找到一周前的文件和海报。

门前遇见腹语师ベン，他好



像不太善于和别人交流。

回拘留所向マックス了解当晚他的行踪，他称是团长曾将他叫入团长室。先出示文件证明他





曾经与团长交涉，再出示破碎的酒瓶证明他在食堂与人发生冲突。而这个人就是腹语师ベン。心锁解除。

根据マックス的建议在团长室橱柜找到木偶，赶到食堂还给ベン时发现他竟然是一个很健谈的人。

刚要从帐篷出来突然被一只猴子抢走了辩护人徽章，不得已只好根据ミリカ的提议找小丑トミー帮忙。终于在3楼アクロ的房间找到了那只喜欢发光物体的猴子，并在沙发上找到了徽章和一枚戒指。



■12月29日

对手又是狩魔冥，真是汗！

首先出庭的还是糸锯介，他证言说雪夜当时全部人员都在帐篷集中练习并于10点结束，而后10点15分惨剧发生，团长伏在大木箱上，受强烈打击导致骨折而死。

追问得到证物木箱，并从中找到调味料的小瓶，还有疑点，即现场没有发现解剖记录上所谓"平整钝器"的凶器。

接着是腹语师的证言，称练习结束后从宿舍前向广场入口走去目击到被告。然后，到警察来之前他都站在门口没有移动。

证言的矛盾就在于：被告称当时正受团长召唤而与之一起，而腹语师却称看见他一个人走向广场？指出腹语师当时的真正目的是在等待训兽师ミリカ。

腹语师继续证言说等待ミリカ是为了送她礼物"戒指"，而为了等待机会他一直将戒指带在自己的口袋里，包括事发当晚。而实际戒指却是被猴子偷走，并被我发现在アクロ房间的沙发上！证人改口称戒指是当晚被偷走而自己则追猴子去了，但这又与之前"到警察来为止都站在门口没有移动"相矛盾。

证人终于承认门口确有一段无人的时间，这就有除被告以外的人前往现场的可能性！

腹语师再次证言自己在等待ミリカ之中看到被告并相互问候。但被我戳穿了因为与被告打架怀恨而故意说谎栽赃的图谋，因为刚刚与被告打完架的证人是无论如何也不可能与其相互问候的，综上所述，他所见的并非被告，而是穿着被告装束的团长本人！

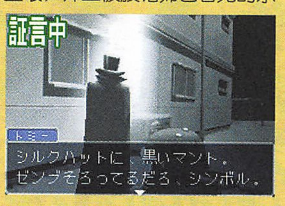
在休息室マックス回忆起团长穿起自己的服装中途外出的事，所以才掉落了帽子。

第3名证人是小丑トミー，他证言自己练习结束后就回房间休息，正在睡觉的时候无意间从窗户望出，正好看见有人在殴打团长。

我立刻指出他证言中的矛盾，即昨天他还告诉我自己是听到有巨大声响才向窗户望去。而他则立刻修改发言，并称亲眼看见被告重击团长。矛盾又出现了，既然他是在听到巨大的打击声后才望向窗外，那么则根本不具备目击犯人杀人的瞬间的时间！

真相揭开，原来他是在受狩魔冥的指使为快速立案而修改了证词，自然他也没有目击犯罪瞬间。

他重新证言目击到的人从装束看确实为被告，但却说漏了一点，即从海报上看出被告还佩带着白色蔷薇！这是即使黑暗也很显眼，并且被腹语师也看见的东



西，而小丑却没有看见，矛盾出现。

小丑再次证言目击人影事件，称虽然没有看到白色蔷薇，但却看到被告犯罪后戴着足以证明其身份的特殊帽子离开，又一矛盾出现，因为帽子被警察在杀人现场发现。此外还有一点，地上没有足迹，犯人如何离去?

最后小丑终于说出了"真相"——犯人从空中消失！感到难以相信的法官只好宣布暂时休庭，明日继续。

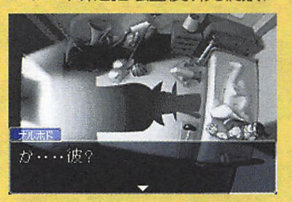
在看守所与被告对话得到获奖写真。在门口又遇见腹语师正



在特训，趁机把戒指还给了他。在宿舍前广场遇到了休息日还被

狩魔差出来查证的圭介刑警。本来想找トミ－可他却不在房间，最后在食堂找到了他，打听获奖写真得知食堂3天前丢失了被告的塑像和早上发现的残破的恐吓信。向拘留所的被告打听消息后得知他在团长的衣服里看到过同样的纸片。于是我立刻赶去团长室取得剩下的半张，终于拼合读出了完整的事件："警告杀人者，半年前的事我已经有了决定性证据，今晚10点，到宿舍前的广场来。"

宿舍广场前遇见了亲自取证的狩魔冥，看来她还真不肯善罢甘休。在3楼的房间见到残疾的アクロ，听他描绘当夜所见情景，



谈到关于轮椅的事情时引出心锁。原来他因为半年前的事故致残。

在帐篷内给ミリカ看了得到的那张纸得到补充信息，最后答应帮忙找回她的表演衣。

在食堂再次见到小丑トミ－，谈到半年前的事故时引出心锁。

最后在トミ－房间里终于抓住了猴子夺回表演衣，将它还给了ミリカ后得知关于狮子レオン表演失败被团长射杀的事情。

回食堂与トミ－对话，先提出是有关狮子レオン的事故，然后提出当事人为アクロ。心锁解除。原来是半年前的一场表演中，正当アクロ的弟弟バット将头放进狮子口中时它突然凶性大发咬住了他的脖子，而那一瞬间，狮子竟面带奇异的笑容。虽然第二天团长开枪打死了肇事的狮子，但直到现在其仍然意识不明。

最后回到アクロ的房间，首先提出他是在狮子レオン的事件中受伤，然后提出他是为挽救弟弟バット而受伤，接着提出他由此对于训兽师的ミリカ产生恨意，最后提出证据，就是那张由他书写并放入ミリカ口袋的恐吓信。心锁解除，原来事实的真相因为弟弟和ミリカ一个愚蠢的赌约导致的悲剧。对话后得到一个证物，即当日ミリカ送给バット的礼物领巾，バット就是戴着它表演遭到狮咬。

但这个证据却被突然冒出的狩魔冥抢走。

■12月30日

新出庭的证人是アクロ，他证言10点休息后突然听到窗下有巨大的声响。然后，从窗户上投下飞在空中的人的背影。虽然从背面看不到白色的蔷薇，但从帽子可以判断正是被告。

看来他犯了与小丑的同样的错误，既然被告的帽子是特别预



定独一无二的，那么在这惟一的一顶掉落在现场后又怎么能被看到被人戴着飞上空中呢？！无疑证人撒了谎。

据我推断的事实是——他才是真正的犯人！而犯罪的凶器就是与被告等身大的塑像！アクロ将它从空中扔下砸死了团长。

随后アクロ证言自己的身体能力称他确实有搬动胸像的力气，但他无法站起到窗前探身查看团长的位置，自然就无法实施犯罪。

实际上，他根本就不需要探身出去。只要事先将大木箱放置在雪地上，待团长走到那里自然会停步。

但他怎样将塑像从食堂搬来房间呢？秘密在猴子身上：因为猴子有将有光泽的东西搬回自己家的习惯，所以也搬回了塑像，而猴子的家，则正是アクロ的房间。

而综上所述，被目击者看到的所谓凶手的身影，只不过是被吊起来的披着披风的塑像！

再现当时的场景，アクロ首先用绳子将木箱放置于雪地，然后将塑像吊在窗户外木箱的正上方。另一方面，团长正让被告マックス等在屋内，自己向现场走去，并披上了マックス的外衣。当然，就被门口的腹语师当成了マックス本人。然后团长到达现场被脚下的大木箱阻挡，当他刚要翻越木箱过去的时候アクロ解开了绳子，用掉落的塑像砸死了团长——然而在团长倒下的瞬间，受风力飘起的斗篷刚刚落在塑像上披了起来。

证明这一切的证据有3个：斗篷、特制的帽子和白蔷薇！

惟一的特制帽子已经掉落到地上，而被小丑看见的"戴着帽子离去"的マックス只可能是塑像，マックス所特有的白蔷薇没有被小丑看见，是因为斗篷从前方披到了塑像身上，而白蔷薇则到了后背方——所以被在后面的腹语师目击到了。

还剩下最后的问题，即杀人动机。

休息时圭介刑警给了我一件重要证物，被狩魔冥抢走的领巾。

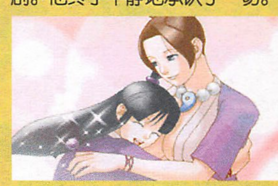
随后アクロ证言团长对他有着大恩，这似乎没有问题存在。换言之，他打算杀害的人根本就不是团长，而是团长的女儿ミリカ！证据就是他塞到ミリカ衣袋里的恐吓信。而最后，团长代替了自己

的女儿被前去赴约而被杀死。

一切缘起于半年前的事故，关键的证据就是胡椒瓶！

原来バット一直爱慕ミリカ，为了和她约会竟然打赌把头放在狮子口中。而ミリカ则曾经因为胡椒粉打喷嚏被バット取笑，所以故意把洒了胡椒粉的手巾上让バット围上。当バット的头放到狮子口中时，狮子忍不住打喷嚏咬了下来，露出了"奇异的笑容"，而上前救助弟弟的アクロ也被狮子伤了双腿。

最后真相大白！原来这是一场误杀，企图杀害ミリカ的アクロ，最终酿成了错杀敬爱团长的悲剧。他终于平静地承认了一切。



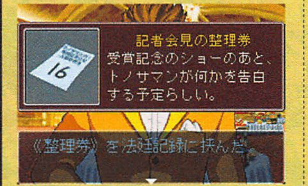
第四话　再见，逆转



■3月20日

在宴会厅遇到演员荷星三郎，从他那里得知了当红男星藤见野トサオ及王都楼真悟的戏剧表演作品。

在走廊看到处都是贺礼的花篮，回宴会厅后荷星三郎送了我一张记者招待会的入场卷，前往记者招待会现场，竟然意外



遇见一个打扮奇怪的欧巴桑警备员，回到宴会厅真宵被一通电话叫走。

在走廊遇到前来查案的大尺木和刑警圭介，原来是藤见野遭到杀害，疑犯就是他的竞争对手王都楼。从何星先生处得来一部奇怪的对讲机，对讲机里的陌生人声音告诉我真宵被绑架，交换条件是一次王都楼真悟的“无罪判决”！



■3月21日

委托人王都楼先是推三阻四，出示招待卷后他终于开口，用勾玉的力量发现他并称自己未杀人并没有撒谎。

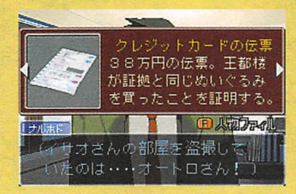
在记者会场遇见欧巴桑，谈到关于目击到“决定性的瞬间”引出心锁。在走廊得知大尺木相机丢失事件引出心锁。在王都楼的休息室见到他的经纪人雾绪，在藤见野的休息室从圭介刑警处



得到旅馆的地图和现场照片，现场找到沾水的小提琴箱，桌上的装有番茄汁的玻璃杯。

在宴会厅打听雾绪的事情得知她的绯闻和K·K的杂志记事。

回到大尺木处先提出她当晚是想拍到关于雾绪的与王都楼的绯闻，然后提出她受杂志记事吸引。心锁解除，得知丢失的相机里有当夜的资料。再与圭介对话狩魔冥突然闯入向我挑战，最后在桌子上得到签名。



回欧巴桑那里，提出她想要的东西就是签名，心锁解除。她称被害者死前10分钟曾看到被告从房间内出来。

到警署圭介告诉我刀上发现了被告指纹，还有人目击。询问杂志记事得知2年前被害者经纪人，雾绪的老师天野由利惠的自杀事件。这时狩魔突然闯入，而且连御剑怜侍也登场了，他告诉我雾绪是关键人物，向他打听天野由利惠死亡得知疑点是没有找到遗书，最后得到自杀报告书，和雾绪的自杀未遂报告书。

回王都楼的房间雾绪对话，谈到藤见野被杀的理由引出心锁，先用杂志记事证明他和被害者有亲密关系，然后指出她是因为老师天野的关系才去接近被害者。然后提出自杀报告书证明天野的死有疑点，最后用她自己的自杀未遂报告证明她对老师天野的“依存”。原来她是为了拿到天野的遗书而接近被害者，但她没有因此杀人。心锁解除。

开庭时接到电话称送我一个礼物，原来是狩魔冥遭枪击！御怜侍担任这次的检事。被害者是在颁奖仪结束后回休息室后被杀，死因是用围巾绞杀后用刀刺，另外在小提琴箱上发现了被害者指纹。逮捕王都楼的原因，一是他与被害者为竞争对手有作案动机，二是在王的身边发现沾有被害者血迹的扣子，另外刀上也有被告指纹证明被告购买刀子

杀害了被害者。而证言的漏洞在于刀子不是外面买的而是宾馆内部物品。御剑提出被告桌上的刀子恰好差了一把。

提出“玻璃杯”的疑点，而



御剑则提出指纹化验显示这是发现者雾绪放上去的。

接着欧巴桑出庭作证，她称当晚在被害者的休息室门前看到过王穿着颁奖会上的忍者服。我提出了疑点，如果说穿着那套带手套的衣服作案的话，又如何能留下指纹呢？

御剑立证称被告在到达被害者休息室时还没有杀意，我则反驳如果没有杀意的话为什么要持刀前往？由此推论出刀是真犯人为了嫁祸被告的伪装。

她继续证言自己知道的秘密，追问秘密的来源得知是所以丢失的相机竟然在她那里——这



一切秘密是根据里面大尺木的笔记所知，最后得到照片。照片中人虽然穿着被告的舞台装束但却并非被告，证据就在裤口太长，人物比被告矮。照片中的人就是雾绪！是她扮成被告的样子杀了被害者！

雾绪称自己去叫王都楼的时候也顺便探视被害者发现其已经死去。玻璃杯也是她慌乱中随手碰触到。在我的追问下她又追加了自己打碎了桌上的花瓶落到小提琴箱上的事情。终于发现矛盾，如果是小提琴的箱子是一直打开的，那为什么满地都是花瓶的碎片，而箱子里却一点也没有呢？！

她改口证言称自己也许是后来无意间打开箱子，当时慌乱中也没有注意，而我则用箱子上没有她的指纹反驳，她称自己戴有晚会的手套，而这又与玻璃杯上有她的指纹相矛盾。

雾绪终于承认箱子里放着的是王都楼的忍者服。而藤见野提着王的服装准备参加记者招待会是为了披露一个足以断送王演艺生命的秘密！在我的追问下她又补充两人是在打斗的情况下掉落了扣子，而我根据解剖记录提出一点被害者是被绞杀。说明扣子是在尸体上取下的，而不是打斗中，而取出的目的，就是为了嫁祸。

真正的犯人应该是雾绪。只有她与被告一起吃饭才有可能拿到有被告指纹的餐刀，再加上照片显示她冒充过被告出现在现场门口！

雾绪最后拒绝作证，按照日本的法律，证人对于自己不利的事情有拒绝作证的权力。

在御剑的要求下雾绪继续证言与自身无关的事，她称自己进入房间并没有意识到藤剑已经死去。提出照片，身上插着刀子的藤剑野是无论如何都可以一眼看出是尸体的。

“如果你什么都不说王都楼就会被判有罪。”

实际上，雾绪是受了狩魔冥蛊惑以为自己不发言王都楼就会被认定是真犯人，而事实恰好相反，如果她不开口的话就将被认定王都楼无罪而真犯人是她！最后她不得不承认是看到藤剑野的的尸体后才想到用刀刺他，又取出沾血的扣子陷害王的方法。

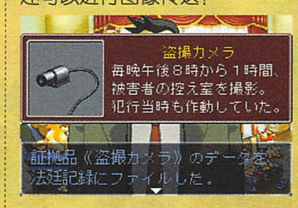
审判不得不暂停，我和御剑同时注意到她手里的卡片。她称当日在尸体旁找到。

从法律事务所的圭介处得知

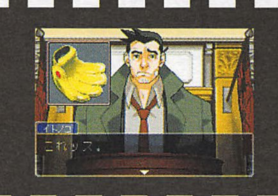


狩魔冥现住在堀田医院，好心赶去又挨了一顿训斥。这时候从御剑手上得到卡片和介绍信，并获知雾绪手中的卡片代表警方通缉多年的职业杀手“杀之屋”，他们才是受王委托的真凶！

去拘留所发现被告不在，拣到一页笔记得知他养有一只猫。去被告家中见到了田中管家和这只猫。之后在记者会场给欧巴桑出示介绍信才可以自由行动，在藤见野的休息室又遇见欧巴桑，正在谈话突然小熊叫了起来，获知房间里的小熊座钟8点会自动鸣叫，正好是颁奖会结束的时间。这时对讲机又响了起来。我请求宽限一天的时间，信号突然出现杂音然后中断。向圭介咨询知道是因为窃听器引起的“电波障碍”。回藤见野休息室调查发现窃听器位置就是站立的熊的眼睛。得到摄像头和传送装置。原来不仅是偷拍，还可以进行图像传送！



在藤见野的休息室与春美讨论后来到宴会厅，从欧巴桑那里得知由利惠是在她婚约发表3日后自杀。之后去拘留所见王，谈







到关于他的秘密时引出心锁，和雾绪交谈“嫁祸的理由”也引出心锁。

返回警署得知荷星明天将出庭作证，突然接到刑警来电让我立刻回法律事务所。赶回后调查结果显示熊的购买者正是王都楼！并获得购买发票。

回拘留所，先提出是王用微型摄像机偷拍，再指出摄像机在熊的眼睛。然后指出是王自己放入被害者房间，证据是购买发票。再指出他是想拍到雾绪和被害者秘密会见，最后提出杀手的名片，指出他就是委托人！王露出真面目，要挟如果明日让他被判有罪，真宵将消失！

在警署与御剑交谈得知他已听到一切。这时对话机又响起，原来实施绑架的果然是“杀之屋”！挂断前听到猫叫，原来真宵被囚禁的地方正是王的家中！出动警力进行包围后发现犯人已经逃跑，拣到装饰小熊和由利惠的写真，上面有真宵的告别留言。

在拘留所与雾绪交谈，提出她是为由利复仇，证明就是王家中发现的写真。心锁解除。

原来由利惠和王都楼曾有着暧昧的关系，后来却因为这件事情给藤见野的打击巨大而使他解除了婚约，受不了打击的由利惠绝望自杀。而藤见野想在记者会上公开她的遗书要挟王都楼，最后招致杀身之祸！

■3月23日

晚上又做了那个梦，好像今天的预言一样……

圭介刑警打来电话请我尽量拖延时间，以解救真宵。

从证人荷星处得知“侍者”离开杀人现场时手里拿着一个“小东西”交给被告，而那个小东西就是在被告家找到的装饰小熊！

为了拖延时间我不得不违心地提出反证：被告当晚已经被逮捕没有回家。御剑提出凶犯是王的管家，共犯。我则提出犯人还可能是雾绪，她既然想要嫁祸王，就有可能穿着准备好的王的忍者服伪装成王接过小熊。

休息时千寻获知真宵被关押的地方是距帐篷100米范围之内，有小窗的3层楼建筑。请刑警立刻开始搜查。

再次开庭，从雾绪口中得知小熊内有精巧的机关可以藏小物品，如果不得其法的话无法打开。因为这是雾绪送给藤见野的礼物，所以打开的方法只有她和他知道 ，在雾绪帮助下终于打开熊拿到了遗书。

我辩称被告在不知道遗书内容的情况下不可能实施杀人计划，而御剑则提出被告通过摄像头可能得知。我又提出雾绪为嫁祸伪造遗书，但理由不充分，正在法官即将判决时圭介刑警又电话告知敌人再度逃走。走投无路之际，出乎意料地御剑提出笔迹检验，为了我争得了30分钟的时间……

休息时得知刑警获得重要证据“犯人的遗留物”，正在运送过程中突然信号中断！

刑警出事了！对手终于狗急跳墙！

找到刑警位置只有一个办法——通过狩魔冥的追踪器，但是她肯帮助我吗？！

笔迹鉴定结果是伪造的遗书，书写人实为藤见野！我继续拖延，辩称王通过摄像头查知遗书为假，杀人动机消失。这













时御剑居然联系到“杀之屋”的虎狼死家通过电话出庭作证，目的是想要从他口中说出真正的委托人。——正在我感到绝望的时候他却指称真正的委托人是雾绪！！

无辜的雾绪向我求救，最后我终于放弃了被告无罪的判决机会，继续询问。

在我的要求下虎狼死家终于说出委托人的附带要求是那只小熊。而御剑立刻提出是因为犯人不知道解开机关的方法才要求拿走小熊，这对于懂得方法的雾绪来说根本不需要如此麻烦！

一切的证据都指向王是真凶，无可逆转！最后的关头御剑为了真宵的生命放弃了询问和立证，最艰难的选择将由我来作出。

正义？还是真宵的生命？如果选择正义，那么真宵会丧失性命，如果保全真宵，那么无辜的雾绪将会被判杀人罪名！



有罪？！无罪？！

在心中做出惟一的选择正要说出时狩魔冥突然破门而入，带来了最后的3个证据！——枪、录像带和少了一颗扣子的侍者制服！

真正的逆转开始了！

从“杀人屋”的信条可推论两个重要信息：1、犯人只要求凶手不是王的判决，而为了讲“信用”只要达到了要求就必须放人。2、王偷了录像，破坏了“杀之屋”异常重视的“信赖关系”。

我终于找到了救出真宵和同时打倒王的方法！

首先指出真正的犯人是虎狼死家，因为是他直接实施杀人！满足“杀之屋”凶手不能是被告的要求。接着揭露王对杀手办案过程偷拍的秘密，而理由就是——王不信任任何人，尤其杀之屋！而那卷录像将被用来胁迫杀之屋。

虎狼死家愤怒地宣布契约终止，杀之屋宣告将全力追杀王！

有罪？无罪？

无论怎样的结果，等待王的都是死路一条！裁判终于结束了！

真宵终于顺利返回，盛大的宴会上看到刑警身负重伤并得知证物一共是4个而被狩魔私自扣下了一个，离别的时候，要强的狩魔冥竟然在机场放声大哭……到最后我也不知道，那最后的一个证物是……（见图4-23）^_^

但是，总有一天我们会再次相见，在未来的法庭上。





——THE END——









MOTHER®

完全攻略

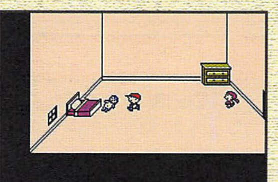
请保护我们的地球

随着任天堂宣布曾经缔造游戏界神化的两代霸王主机正式停产,玩家的怀旧情节顿时升华到最高点，估计此后日本的FC和SFC要涨价了吧（笑）。本作是这个神话时代的经典，虽然国内没有太多的人知道，但在日本任迷心中却有着不亚于马里奥的地位。2003是她重生的一年，不但前两作以合集的形式登陆GBA,而且全新的第三作也预定在GBA上发售。请暂且抛开一切的其他花噱头，静（净）下心来，重归妈妈怀抱吧。

GBA	厂商：NINTENDO		发售日：2002.6.20
	类型：RPG	价格：4800日元	其他：——

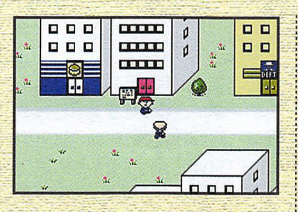
母亲市的墓地

1900年的美国乡村，乔治和妻子玛丽亚被不明飞行物掳走。在人们祈祷了两年后乔治奇迹般的回来了，但他对这两年间所发生的事一无所知，而玛丽亚却没有她丈夫这么幸运。时光飞逝到1988年，同样在美国乡村。尼泰刚打算走出自己的卧室，突然地上的台灯飞了过来，好在尼泰身

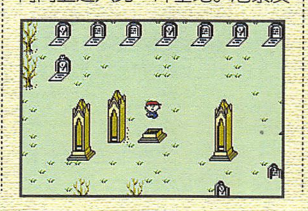


手敏捷躲过了这次突如其来的攻击。尼泰既惊恐又担心地冲出房门来到左边的妹妹卧室，发现地上的芭比娃娃不太对劲。冲上前去制服它，然后调查之可得到本作中的第一首曲子。之后来到右边房间和妹妹对话可反复获得回复道具オレンジジュース。尼泰此时下楼和妈妈交谈然后接到爸爸的电话，得知这谜一般的奇怪现象可以在储藏室找到线索。但储藏室的门上了锁无法进入，尼泰出门发现小白（狗狗）脖子上似乎挂着什么东西，近前调查居然获得储藏室的钥匙ちかしつのカギ（汗）。手动调出道具栏使用钥匙打开储藏室的大门，里面漆黑一片。尼泰借着外面投射进来的一丝光线隐约看到三个箱子，里面装着祖父的日记、木棒和面包，就地分别使用及装备。其中面包パン只要使用后就会变成碎片パンくず，此后只要使用碎片就可以瞬间返回使用面包的地方，应善加利用。

尼泰为了解开这个不思议的谜团决定踏上冒险之路。南下沿着小路前进，途中房子前的阿姨说她的小孩不见了。一路南下进



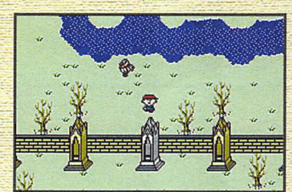
入母亲市，不愧是大城市，汉堡店、旅馆、医院等设施都挺全的。尼泰来到汉堡店旁边的市政大楼，门口有块牌子的就是了。上二楼找到坐在沙发上的市长，他委托尼泰去南部墓地寻找失踪的小孩。尼泰正愁没有大显身手的机会，满口答应。出办公大楼的右边的是DEPT购物大楼。一楼有个公用电话，可以给爸爸打个电话存档，每次一元，如果战死将回到这里。以后只要有电话就可以存档，服务员则可以帮助鉴定一下道具。另外是不是发现打了这么久还没有一分钱资金呢，打开道具栏会发现有一张信用卡キャッシュカード。一楼左边摆放着一台有CD字样的自动银行柜员机，使用信用卡就可以办理取存款业务了，很方便吧。不过这钱是怎么进的银行户头呢，难道是敌人战败后自己去银行转的帐（暴笑），对制作人线井大叔的想象力脱帽。去墓地之前建议在市内使用面包，返回时可节约路程。沿小路一直南下，走到有路牌的地方过毒河桥。此时尼泰发觉自己身处阴森的枯木小道，穿过这片森林后尼泰从围墙的一个缺口进入到墓地。神父傻呆呆的站在教堂里，像是在祈祷着什么。别指望他了，继续沿路向右走，转个弯再向上进入另一片墓地。尼泰发



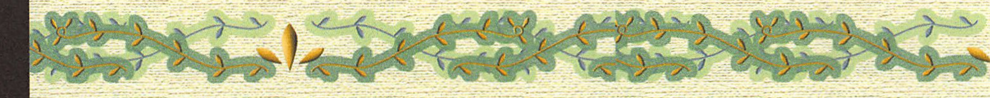
现墓地中有一个不同寻常的建筑物，旁边还有一个地下入口。尼泰强打起精神爬进洞中发现这是一个地下墓穴，里面有四个棺材在不停地抖动。通过调查救出了左下角棺材的小女孩，其他三个棺材里都是丧尸。成功救出女孩后使用面包碎片就可直接返回母亲市了。

母亲市的动物园

尼泰带着小女孩回到母亲市，市长见到尼泰成功将失踪的女孩救了回来喜出望外，当即付给尼泰一百元酬金。此后去她家就可以看到其母亲高兴的手舞足蹈的样子。接着市长又拉着尼泰面谈关于动物园的暴走事件，叽哩呱啦一番后尼泰拍着胸口答应前往解决问题。与旁边的蓝衣工作人员对话就可拿到动物园的钥匙どうぶつえんのカギ，反复对话可获得数把。别问为什么，不要钱的多拿两把就是。购物大楼顶层是宠物商店，采购了冒险必需品后尼泰来到这里与售货员对话，挑了一只名为加那里亚的母鸟的幼子カナリアのこども。尼泰看它挺可怜的，就决定把它带到野外放生。出购物大楼后先北上回到镇口路牌处，然后西北沿路过桥来到一片围墙中的森林。尼泰正要放生小鸟发现森林里有很多

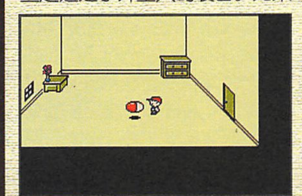


大鸟，其中应该有一个是它的妈妈。但几乎寻遍了所有的大鸟都不是加那里亚，最后尼泰发现围墙北部有一座白色的建筑，看上去挺显眼的。上前一看居然发现建筑后面的围墙有个缺口，围墙外面有只大鸟，她就是小鸟的母



亲加那里亚。手动调出道具栏把她的幼子交还给她，由此获得第二首曲子。

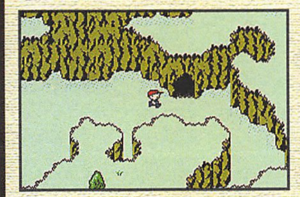
返回母亲市，走东北部的路出市北上。遇到丁字路口时向左，路边就是动物园的大门了。不过这里的敌人可都是上了一个级别的，尽是些动物园里跑出来的老虎鳄鱼之类的猛兽，等级不够最好回去先练练。动物园大门前站着一只红色的猴子，尼泰刚拿出钥匙开门却被其抢走。好在临走时多向工作人员要了几把，现在知道了吧（笑）。进动物园后一路东行，路上有个空围栏上有块白板，调查得知这里以前有一只猴子，不会就是门口那只吧。带着疑问尼泰继续前进，进入动物园的办公大楼，房间里的宝箱中有道具。一路上到顶层，进入左边的房间里发现有一个红蓝变色的奇怪胶囊，上前调查之遭遇了外星人的袭击。如果



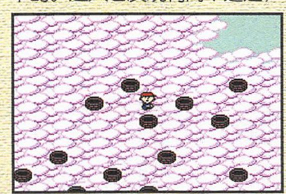
等级不够可能会遭到即死攻击，想要击败外星人就必须用实力说话。战后来到围栏处看到里面果然就是那只抢走钥匙的红猴子，上前调查白板即可获得第三首曲子。

仙境之国的地下城

出动物园回到丁字路口向右沿路一直走到桥边，与桥上的警察对话后得知桥对岸的山谷中有



个奇怪的洞窟。进入洞窟后发现这里有一个粉红色的奇怪石柱，调查之后使用超能力PSI的第一项。突然一道刺眼强光闪过，尼泰睁开眼睛的时发现自己身处云端，这是仙境吗？过桥后一路向北来皇宫前，与门卫对话后再使用超能力的第一项即可通过。进入皇宫来到第二个走廊里第一个房间里面见女王玛里亚（不会是两年前失踪的女人吧），女王说她梦中经常唱着一首歌，但醒来后又不记得了。这也许是不祥的预兆吧，女王为此很是困惑。出宫殿后继续进入后面的房间，这里有三个存放着大量宝箱的房间，其中第三间第一排第二个宝箱里有恢复超能力值的道具サイパフーストーン。现在以仙境之国登陆点为起点，西北部有个孤立的房子里有很多大鸟。对话后即可收一只为同伴帮助战斗，战死就没了，但还可以再来收。返回仙境之国登陆点，西行过桥来到座喷水池边，和老者对话即可获得大量情报。如果他不理你就暂时离开，等下再来也一样。回到仙境之国登陆点，东行一小段路过一座桥，发现这里有大量的井，其中有一个是通向地下的。进入后发现有两个通道，

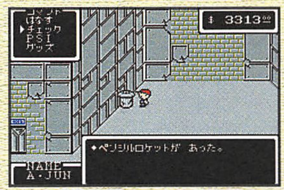


这是一个小型迷宫，正确的走法是右左左右，进入地下城。一路向东，击败洞口的鱼怪，战后进入洞底可得到瞬移道具めのうのつりばり。此物使用即可瞬间移动到仙境之国的入口，是非常重要的道具。一路北上发现一个人站在出口处，反复与之对话并选择2、1即可让他离开。其中地下城的南部有一条沉睡的巨龙，但那是以后的事了。出口后面就是回到现实世界洞窟的通路，如果之前并未得到喷泉老者的情报现在可以再去一躺。

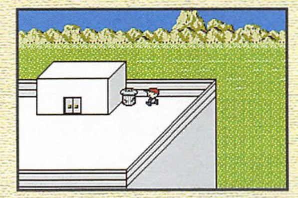


感恩市的铁路

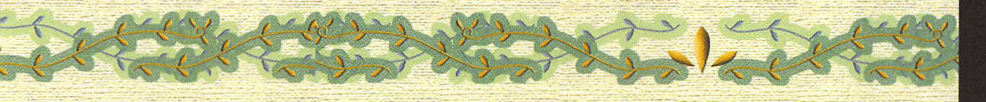
仙境的事情差不多也办完了，从地下城的出口回现实世界吧。出洞后北上沿路找到出山的路，此时向北就是感恩市了。先南下沿山路来到一所废弃的工厂，这座工厂有上下几层，房间的宝箱里有大量道具。尼泰登上三楼来到走廊左边调查垃圾桶获得微型炸药ペンシルロケット，



之后就出工厂去感恩市吧。进入市区眼前就有一所学校，进去后上到二楼，但上天台的门被锁住了。回到一楼去右边倒数第一间房间里找工作人员帮忙开琐，但必须要按照1121的答案回答他的问题才行。尼泰顺利上到天台后发现一旁的垃圾桶在抖动，上前调查发现里面似乎有人。通过反



复对话后才把躲在里面的眼镜男



孩罗伊德救了出来，此人是被同学欺负才被迫躲进垃圾桶的。真是生性懦弱的家伙，但本作中他可是尼泰的重要伙伴哦。罗伊德似乎对尼泰的微型炸弹产生了浓厚的兴趣，随即把尼泰带到学校的实验室。一番摆弄后只听轰的一声巨响，实验室的桌子等器材在此次爆炸中英勇牺牲（笑）。

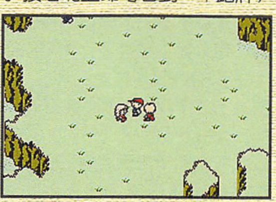
先带着罗伊德去练几级先，等有点实力后二人结伴北上前往山区。沿着铁路前进，但在一峡谷处铁路被巨石挡住了。转而向西行，必经之路上会自动入手一张工作证つうこうきょかしょう。这条路的尽头是一个工厂，手动把刚刚得到的那张工作证给看门狗看，居然没能骗过，打起来了。转了老半天最后在顶层最西端的房间里发现了三个火箭发射架，其中一个架子上还有火箭。罗伊德上前启动发射按钮，



瞬间火箭飞驰而去。离开工厂返回被巨石堵路的峡谷，发现了已经化为无数碎石的巨石和一旁散落的火箭残骸，看来咱们罗伊德的定点打击的能力很强嘛（笑）。二人北上沿铁路来到圣诞老人火车站。

万圣节市的鬼屋

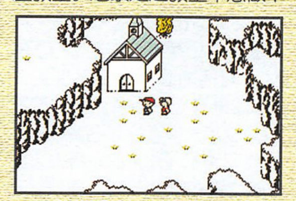
二人进入车站和入口处的工作人员对话买第一张车票，火车经过长途跋涉停靠在南部的驯鹿市。出站后和大厅里的老婆婆对话得到一件礼物ぼうし，据说是在复活节市的母亲交给在雪人市的女儿阿娜的。如果有兴趣的话可以去办一件和主线无关的事，在驯鹿市西北方向的山区里有一个学者的假牙掉了，希望尼泰帮忙找回来。在屋外可以看到左上有一块路牌，绕过去调查即可拿到假牙いれば，交给学者可换到礼物。然后再接着去买第二张票去东部的万圣节市。出站后南下发现车站旁边是商业区，注意其中旅馆的老板可是外星人变的，旅馆以东一小段路程后就到了山里的居住区。一路向右来到居住区的边缘，找那个女人对话可入手鬼屋的钥匙ゆうれいやしのカギ。接着北上即可看到一个路牌，



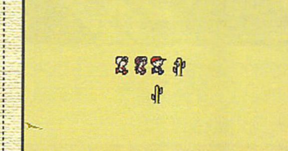
先左后右再上就到达了目的地鬼屋了，手动用钥匙开门进入。这里是个小型迷宫，正确的走法是左左右右。二人在路上还听到了钢琴的声音，一种莫名的恐惧感扑面而来。一番周折后终于到达了最深处，房间的角落里果然摆放着一架钢琴，上前调查之获得第四首曲子。在鬼屋附近要注意遭到UFO的即死攻击。

沙漠的仙人掌

离开万圣节市去火车站买第三张车票来到东部的雪人市。出站后发现火车站是建在市郊，东行进入雪人市。市东有个路牌，顺着山路一直前进来到郊区的一座教堂。尼泰走进教堂本想做个



祷告，但却意外的发现了那个名叫阿娜的小女孩。尼泰把她母亲的礼物给她，而后她决定暂别家乡去复活节市去找母亲，随即加入队伍。返回火车站买第一张票去圣诞老人火车站，原本想直接坐车去复活节市的，但听说铁路断了。出站东行果然发现桥上的铁路已经断开，转而北上再东行即可进入沙漠地带。在这片满是尸骨的沙漠中要留神毒虫的毒攻击。这里有一颗人形仙人掌是一定要找到的重要东东，但偏偏从外形上来看和其他一般仙人掌区别不大。一定要地毯式搜索才

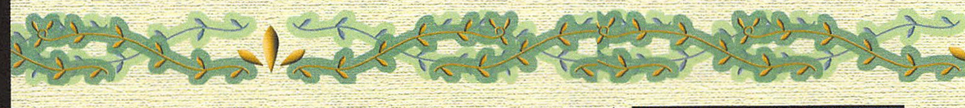


行，具体位置从大地图上来看位于圣诞老人车站的英文名SANTA CLAUS STATION中CLAUS的A上纵向坐标上。找到仙人掌后调查之获得第五首曲子，接着朝东南方向走发现一块路牌，旁边有一架飞机和一辆坦

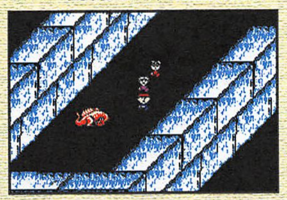


克。和飞行员对话可以参与收费的飞行观光，此时道具栏必须有足够的空格，否则不让你飞。反复飞行四次收集到足够的票据チケットのはんけん，然后手动把票证给飞行员。

现在可以乘坐旁边的坦克了，但只允许在沙漠中行走。东行进入刚刚飞行中见到过的那个废弃土城，击败门口的机器人R7037然后步行进入地下迷宫。这个到处是猴子的迷宫比较大，一共有三层。慢慢探索吧，宝箱不要放过。最后一层



再次发现了粉红色的石柱，还是通过使用第一项超能力再度踏上了仙境之国的土地。还记得地下城里还有一条巨龙吗，现在去收拾它吧。不过必要的等级是少不了的，对自己没信心还是稍加练级为好。调查并击败巨龙，然后再调查就可入手第六首曲子了。接着从出口回到现实世界，出洞后查看

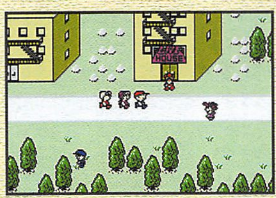


地图发现已经身处复活节市以西的郊外，真是太好了，终于可以去找阿娜的母亲了。

情人市的黑社会同伴



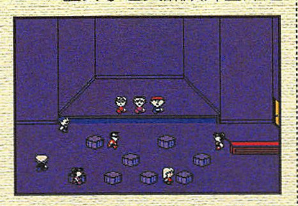
沿着铁路走一小段路然后直接南下穿过森林就可以到达复活节市了。进入市区后发现这里居然全是小孩子，几乎看不到大人的影子。三人来到市西北角的一间民房，用第一项超能力调查床上婴儿，由此获得一项新的瞬移技能，现在可以用瞬移往返去过的城镇了。但使用时最好去宽阔点的地方，因为只要奔跑途中碰到任何物体就会被电成黑碳，巨搞笑。市东有一座有路牌的桥是通向情人市的，路上有一栋灰色的房子就是阿娜母亲的住所了，对话可以免费回复。与门外在动的垃圾桶对话可以起个名字，这个名字会在穿版字幕最后出现。休整一晚后向西南方向走，这里遇敌率比较高，要有持久战的心理准备，通过复杂的水路终于来到了情人市。在一间紫色招



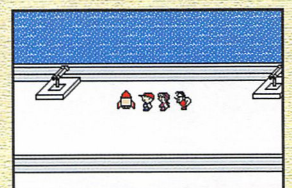
牌的夜总会门前遇到了飞行员，对话后他拿到两百元坦克修理费就会离开。进入夜总会但却被门口的保安挡住去路，说要招待券ライブのチケット进场。夜总会旁边有个黄牛票贩子，如果从他手里买的话就得付上一千二 的铁。其实购物大楼顶层就有得卖，才三百五而已（汗）。为了省点钱俺们宁愿跑跑楼，既可少花冤枉钱还可增强体质预防萨斯，多好。另外去买票的时候顺便去三楼买三个最后那个价格975元的草莓豆腐いちごとうふ，以后有大用，别舍不得。

购得招待券后手动交给保安即可入场。和舞台左边的人对话就可以表演节目了。三个小人随着音乐同舞的样子蛮有意思。

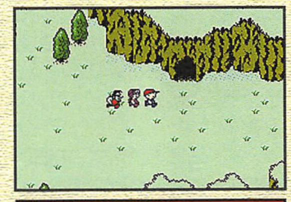
一曲终了后突然从外面冲进



黑社会老大泰迪，不由分说就打起来了。战后此人正式加入队伍，就此本作中最后一位强力同伴登场。值得一提的是与右下的女人对话她会问你要不要喝一杯，如果答应的话会立即被警察以未成年人饮酒的罪名请进去，损失可大了（汗）。一行人来到市西北部的了望塔顶，调查望远镜后海中小岛飞来一只火箭。登上火箭飞到小岛上，进屋后把草

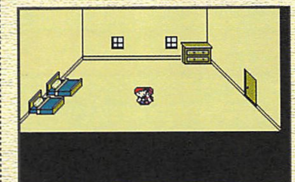


莓豆腐交给学者即可获得湖山的情报，里屋两个工作人员如果得到草莓豆腐会教尼泰两种新超能力。这里如果不给也不会影响流程。返回情人市，从东北部的水路出市一路东行找到一个山洞。里面的地形非常复杂，而且有三件强力武器，一定要仔细搜寻才行。



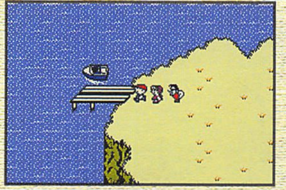
湖山的UFO

经过一番周折后终于找到出口，出洞后发现地图打不开了，证明这是一块类似于仙境之国的未知地带，或许就是之前听说的湖山吧。一行人通过藤条开始登山，路上有个黄色的房子。里面的老人会帮忙回复，进屋后尼泰和阿娜想进屋休息会，而知趣的泰迪则主动坐在大厅的沙发上等着。尼泰和阿娜欣然进屋，难得

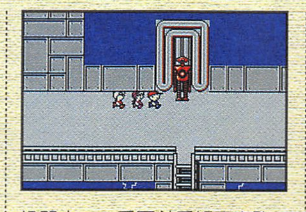


的二人世界，尼泰决定邀请阿娜跳一支舞。但就在二人情意正浓时泰迪神色慌张地闯了进来，随之而来的还有来报仇的R7038号机器人，在其疯狂的攻击下三人

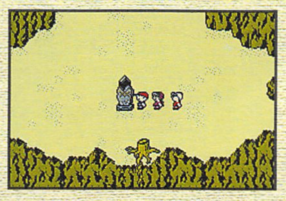
相继倒地。好在罗伊德及时驾驶着坦克把三人救走，坦克居然能上山？难道是空投下来的（汗）。尼泰和阿娜恢复知觉的时候已经身处情人市郊的旅馆里。二人赶紧出房去看望因伤势过重仍躺在床上的泰迪，一番对话后罗伊代替泰迪加入队伍。再度返回湖山，黄色房子的北部有一片湖泊，在湖东简陋的码头停靠着一艘坏了的快艇。罗伊德三下五除二把快艇修复，一行人登上快艇向湖心进发，突然被旋涡卷入湖底基地。



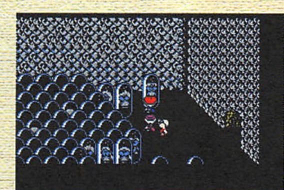
一行人先乘坐电梯下去，然后一路西行再上楼梯即可找到之前学者所说的红色机器人。调查之突然基地崩裂，一行人又被旋涡冲上岸，就此机器人加入队伍。在返回的路上再度遭遇了R7038号



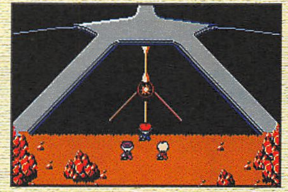
机器人，一番死斗后终于击败了它，但我们的机器人也被摧毁，调查之即可获得第七首曲子。三人沿着湖西北部的山路一直登山，途中在山洞后的悬崖上入手强力装备。在山顶发现了一个被石头堵住的洞窟，尼泰上前调查了旁边的石碑。还记得仙境之国的玛里亚女王有一首记不起来的

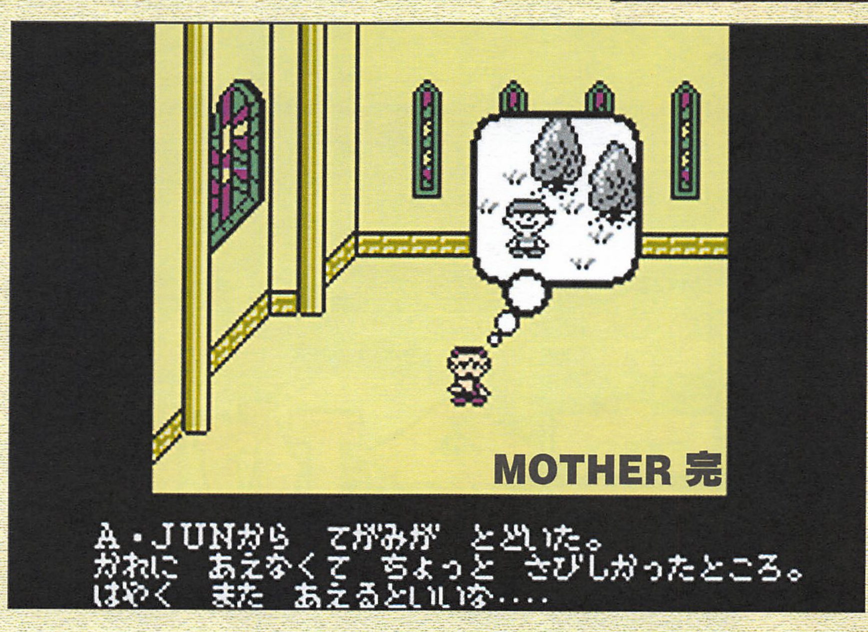


梦中曲吗，现在就使用道具传送到仙镜之国找玛里亚女王吧。最后一首曲子也入手了，该是进洞的时候了。其中一个洞中居然有大量被容器装着的人，里面就是



最终波士UFO了。最终战关键是要顶得住，因为数回合后逃跑选项会变成音符攻击，此后只要不断使用这种攻击手段数回合后就能击败外星人。三个小伙伴又回到了自己的家乡。罗伊德受到同学们英雄般的欢迎，阿娜被两位小帅哥青睐，伤愈的泰迪在夜总会登台演出，而我们的尼泰也该美美的睡上一觉了。





MOTHER 1+2 系列完全剧情攻略



请保护我们的地球

1994年,历经5年开发的MOTHER2在任天堂的第二代霸王主机超任上发售。完全超越一代的画面，更为广大的世界观，制作精良的音乐,可见制作人的体贴设定。这一切造就了数年后仍然被津津乐道的超级经典。招牌角色土星君和人气主人公奈斯就是在这一代中登场的，他们的超人气从日后入选任天堂全明星整容上就可见一斑。结稿前从日本传来消息，妈妈1+2首发18万，这还仅仅是个开始。

GBA	厂商：NINTENDO		发售日：2002.6.20
	类型：RPG	价格：4800日元	其他：——

完全攻略

ONETT市的陨石

199X年的小镇ONETT。奈斯正美滋滋的熟睡在床上，突然一阵剧烈的震动把奈斯从梦中惊醒，迷迷糊糊的从床上爬下来，出了什么事啦？奈斯走出卧室来到妹妹的房间，妹妹也被震动惊醒了，惶恐地坐立不安。房间里有个宝箱，里面有本作的第一件武器ボロのバット，调查取之并就地装备上可增加四点攻击力。下楼来到客厅，妈妈也醒了，只有爱犬齐比还美美地睡着，上前对话还可听到它说梦话呢（笑）。出门后发现街上全是警察，警笛的声音很是刺耳。奈斯左行来到邻居家，只有两兄弟中生性胆小的弟弟比齐一人在家，对话得知他哥哥波齐去看热闹了。奈斯出门向左边的小山进发，途中的宝箱里有回复道具。快到山顶时被警察给把路堵了，波齐果然也在这里，从远处隐约可以看到似乎是一块陨石落在山顶上。先回家吧，妈妈焦急的站在门口，奈斯被训斥一番后关进卧室。但这个时候怎么可能关得住奈斯的心呢，想了想还是决定出去看看。来到客厅刚要出门突然波齐从外面慌慌张张的跑进来，说是他弟弟比齐失踪了，请求奈斯和他一道去寻找。奈斯回过头来和妈妈商量了一下，这种助人为乐的好事当然会得到应允了。

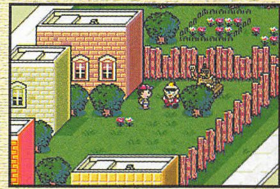
奈斯飞奔上楼换好衣服跑下楼来，临走时记得叫上还在睡觉的爱犬齐比。和一代一样，电话就是记录的地方。一行人（狗）浩浩荡荡开始了搜救行动，夜已经深了，之前在此调查的警察也回去了。两个小家伙最后在山顶找到了昏迷的比齐，正要离开时突然陨石散发出耀眼的光芒，一只蜜蜂飞了出来，希奇古怪的说什么十年后世界将被外星人吉古毁灭，但有四个少年将会挺身而



出击败外星人。这是什么跟什么嘛，奈斯只是平常的小孩而已，从来没想过拯救地球。三人开始下山了，但那只蜜蜂似乎不愿意离开的样子，一直围着奈斯。下山途中三人突然遭遇了外星人，三人奇迹般的战胜了他。奈斯终于有点相信蜜蜂的话了，回到兄弟家中和父亲对话后他俩被赶进屋痛打了一顿，和他俩母亲对话时蜜蜂居然停在她头上，被其母打落在地。奈斯赶紧冲了过去，但蜜蜂已经快不行了，临死前他用尽最后的气力告诉奈斯必须寻找三位同伴，去取得世界八大力量后才可与外星人对抗。此后在道具栏里会多出一个力量图鉴，奈斯从邻居家出来后天都亮了，正要回家时一摄像师从天而将。茄……子，咔嚓，此人给奈斯照了一张像后又飞走了。真是莫名其妙，小心我告你侵犯肖像权。南下去图书馆LIERARY找服务小姐拿地图，现在按开始键就可以打开地图了。如果上二楼的话会

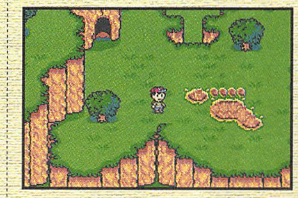


看到一个尿急的人冲进厕所，特别有意思。出图书馆后南下进入街区，好一片繁荣景象啊。先带大家去旅馆HOTEL走一趟吧，桌上的电话可以存档。取钱就去CARD房间里，那里有台银行自动柜员机，使用信用卡キャッシュカード就可以实现现金存取了。此后同伴战死可去医院HOSPITAL找前台护士复活，异常状态则要到里屋找医生。奈斯在街上闲逛的时候发现有一些黑社会分子，如果遭遇上就得开打。很强哦，不到等级最好别惹。等有了实力后就去游戏厅GAME吧，那里是黑社会的聚集地。看到有一扇门前站了个人吗，上去对话选第二项击败他就可来到后院。那个戴墨镜（黑社会的象征）的家伙就是他们的老大，细心的奈斯发现院子角落里还有辆坦克？管不了那么多了，直接冲上去挑战吧。好不容易击败了老大，谁知他恼羞成怒居然驾驶着坦克杀了过来，打到这个份上也就咬牙拼了。接着来到位于市中心的市



政大楼TOWNHALL，直奔二楼市长办公室，坐办公桌的秃顶老头就是市长了，对话入手西北关大口的钥匙たびごやのカギ。

拿到钥匙后就可以去图书馆西北部的关口了，手动打开道具栏使用钥匙开门。关口后面是个山洞，洞中有大量宝箱别错过了。这里必须通过绳子登山，不是很明显，看仔细点。出洞后再进左边的山洞，沿着绳子一直往上爬。出洞后奈斯已经身处山顶，而且眼前有一个巨大的脚印在发光。这就是蜜蜂说的第一个



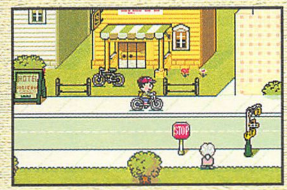
力量，此时打开力量图鉴就会看



到已经收录大脚了。原路返回，来到关口时传讯的警察已经在等着奈斯了。警察局POLICE在市区南部，但在去之前最好先做好准备工作，别说没提醒你。在旅馆投宿时奈斯做了个梦，梦见了一个叫宝拉的女孩。进警察局后和左边那个小胡子警察对话后奈斯被带到了审讯室。里面有五个恶狠狠的警察在等着和奈斯过招呢，在击败前四个后最后那个警察吓的一溜烟跑了。当然，小胡子是不会放过奈斯的，还是凑齐了五个（笑）。

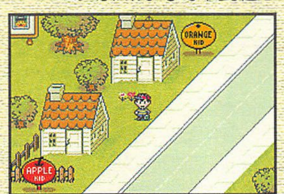
TOWNHALL市的宝拉

南下就是通向TWONHALL市的路了，途中有个宝箱。但必须留神毒蘑菇，被附了身就会操作混乱。到达TWONHALL市后奈斯来到自行车店CYCLE SOHP旁边，那个空降摄像师又出现了。这次奈斯有经验了，咧开嘴伸手摆了个V字胜利手式（笑）。奈斯站在自行车店前越发感觉徒步走路实在是太累了，随即进入自行车店和老板商量了一下，JS居然良心发现免费借了一辆自行车じてんしゃ给奈斯。现在只要是在马路上使用这个道具



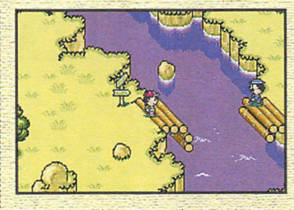
就可以骑行了，真是痛快啊。一开始还为本作取消了跑步设定而郁闷，现在看来，向线井大叔脱帽（笑）。来到旁边的购物中心DEPT，带电梯的哦，比一代先进很多吧（笑）。一楼大厅总服务台左边的服务员可以办理卖货业务。二楼是面包房和冰点。三楼是博彩机中心，但还是少碰为妙，十赌九输，这里还会有个服务生冲过来强买三件道具(汗)。不过再这买个熊娃娃ぬいぐるみ回去倒是不错，虽说贵了点，但作用也是很明显的。还记得一代仙境里帮尼泰抵挡敌人攻击的鸟人吗，熊娃娃效果同上。不过出门后既然发现带着它就无法骑车了，后来才知道自行车只能一个人骑（汗）。

市西有一片露天市场NUSUFFO，商品很全哦。当奈斯来到在市场最左边的房子前，突然从屋顶上跳下来一个凶神恶煞的家伙，二话不说直接开打。战后得知那个梦中的女孩宝拉果然就住在TOWNHALL市，而且似乎现在还有危险。奈斯采购完道具后出市场右行来到披萨店旁边的幼儿园，但没遇到宝拉，倒是找到了宝拉的父亲。奈斯出屋后南下在马路旁边看到有两栋很有特点的房子，屋前的两块桔子和苹果状的门牌写着ORANGE和APPLE。奈斯好奇的来到桔子



家，对话交上两百铁即可换得一道具グレオレマシーン。奈斯转而拜访了一下苹果家，这里居然有只老鼠。与主人对话先是交上一个回复道具，然后又被索取两百铁（吃了还要拿）。就在奈斯打算离开的时候那只老鼠堵在了门口，对话得到手机じゅしんでんわ。值得一提的是市东有个巴士站，调查站牌后大巴就会来，上车就可以去兜风了。当车驶入隧道时会遭到幽灵的骚扰，司机吓得把奈斯丢在郊外把车开回市区去（汗）。

奈斯通过市东的山洞来到一条毒河边，路上有一座断桥，继



续往前走发现有一座完好的桥，但偏偏有一只可恶的章鱼堵在路上。无路可走了，回TOWNHALL市吧。就在奈斯刚出山洞时手机响了，苹果来电让奈斯去露天市场找他。奈斯在露天市场的左下草地上找到了苹果和他的老鼠，对话入手道具タコけしマシン。回毒桥处使用道具即可把章鱼赶走，继续前进。此后在山间会遇到一些蝴蝶，抓到它们可以回复PP，路上的宝箱不要放过。之后过桥接着通过山洞，奈斯发现身处一个叫做快乐的小山村里。进入村东的山洞中，这里尸骨遍地异常恐怖，而且敌人都是成群的强力猛兽。一番探索奈斯又看到了那种发光的洞口，上前击败狗熊后来到了一片被群山包围的草地。强光闪过，奈斯发现草地上有一些奇怪的小脚印，打开力量图鉴才知道这正是第二个力量。出洞回到快乐村，穿过村北的山洞来到



之前在山间里看到的屋子。奈斯进屋后发现这是一间牢房，而且被关在里面的女孩就叫宝拉，真



没想到会在这种地方见面。对话后宝拉把道具フランクリンバッジ交给奈斯,让他去找钥匙救她。

奈斯刚转身出来却被一群人围在门口,没看花眼吧,为首的居然是邻居兄弟的哥哥波齐。击败来犯之敌后回到村子,进入村

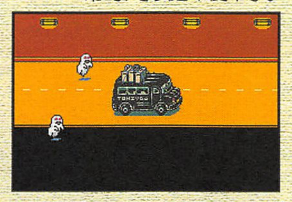


中最大的那间屋子。一楼大厅里聚集了很多人,通过和他们交谈和战斗才能通过重围上到顶层,击败那个演讲的老头就可以入手牢房的钥匙ろうやのカギ。出门



后波齐又来了,嘲笑了奈斯一番就跑了。奈斯现在也没工夫和他计较,拿着钥匙立马去救宝拉,必须手动使用钥匙开门。就在奈斯带着宝拉出门时摄像师来了,咔嚓,来一张。趁宝拉还有只熊娃娃的时候带她去练练级吧,返回TOWNHALL市来到幼儿园,她父亲看到女孩平安回来甚是高兴。现在去露天市场找那个不打不相识的家伙拿到一张支票きっぷ。有钱了,二人决定去消费消费。在市区逛了一会在市北看到剧场CHAOS门前排起了购票的长龙,二人突然有了看表演的兴趣,但要按照这个队排下去真不知道要等到什么时候才能买到票。

奈斯灵机一动转而来到剧场右边的汽车旁,发现这里的两个人和海报上的歌手很像,上前赞美了他们几句居然就拿到了入场券バックステ ジパス。二人刚要持票入场,摄像师又来了。手动把入场券给门卫就可以入场了,大家都在等着开场。和里门前的那个黄发小女孩对话即可进入后台,乐团正在准备登台,对话得知他们欠了经理的钱。走出后台时演出正式开始了,演出结束后奈斯对乐团的精彩表演大为赞赏。奈斯来到经理室表示要帮乐团还钱,起初经理还假正经,通世道的奈斯走到办公桌后面私下把支票塞到经理口袋里,那胖经理也就笑纳了。二人当了回阔佬,满足的走出剧场。乐团的车要离开这里,一问正好他们也路过THREEK市的,可以搭个便车了。



THREEK市的魔鬼

当二人在THREEK市下车时发现已经天黑了,而且这里有两块阴森的墓地。大街上人烟稀少,到处都是幽灵丧尸南瓜头。要注意幽灵,如果中了它的附身就会丧失逃跑指令。左边的墓地里有两个魔鬼把守着一处地道,暂时无法进入。右边那片墓地沿着左边小路往北走到一个墓碑前会有摄像师来照相。差不多该去投宿了,当二人来到市



中心的旅馆前看到一个戴墨镜的女人扭捏作态地走进旅馆,奈斯好奇地跟随她进入房间。谁知里面是个陷阱,一群恶魔围了上来。等二人醒过来的时候已经身处阴暗的牢房,大门上了锁,没有钥匙怎么办。此时宝拉施展超能力把身在北国雪原寄宿舍的杰夫叫醒,现在的任务是让杰夫去营救奈斯和宝拉。就在杰夫正要起程时同宿舍的同学从床上跳了下来,当得知杰夫是去救人时毅然加入队伍。二人来到隔壁房间,这里有大量宝箱。下到一楼进入左边的化学教室找老师拿到隔壁房间柜子的钥匙ロッカーのカギ,二人兴冲冲的来到藏物间,但钥匙却打不开柜子。回头去找骗人的老师算帐吧(笑),老师一看,原来是给错钥匙了,随即又将一把钥匙ちょっとカギマシン交给杰夫。第一排第一个柜子、第二排第一个第三个柜子里有装备:ホームズキャップ、こわれたエアガン、バンバンガン。

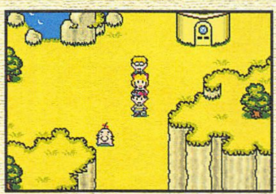
冒险的必须品算是差不多齐了,该出发了。二人来到院子里,大门上了锁。同学毅然走到门边蹲下身来给杰夫当人梯,心领神会的杰夫上前借力跳出围墙。杰夫来到旁边的超市发现这里有只顽皮的猴子,先与上面的女士对话用一元钱买只泡泡糖フ センガム,然后再和猴子对话即可令其加入队伍。接着南下来到河边,这里既没有桥也没有船,岂不是死路一条?杰夫发现河边有很多野营帐篷,还有几个探险家拿着望远镜在河边左顾右盼,一打听说是河里有水怪。看来一时半会也是出不了什么明堂了,杰夫来到最左边的那个帐篷里和探险家商量了一下借宿一晚。第二天早上杰夫从帐篷里出来,阳光



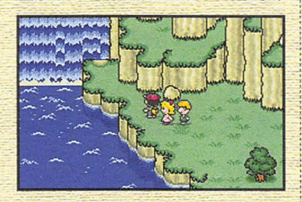
已经照射大地。杰夫来到河边那块突出的地方，摄像师出现了，咔。突然小猴吹起泡泡慢慢飞向河面，一条长颈龙缓缓从水中探出身来。杰夫乘龙渡河，登陆后看到有两个山洞。本来后面那个有牌子的应该是近道，但路上又有只挡路的章鱼。杰夫没有必要的道具拿它没办法，只能老老实实绕远路了。洞里有一些宝箱是陷阱，出口处有部电话，存个档吧。第二个山洞中走到底却发现没路了，抬头一看发现上面有一条绳子盘在哪，使用泡泡糖フセンガム让猴子飞上去把绳子放下来。上去后发现这里也有一个发光的出口，但却无法进入，只能走另一个出口了。

出洞后猴哥遇到了他GF，一溜烟跑了。此地的野人巨皮实，要小心应付。这里有一些奇怪的建筑，圆圈的中央是个地下通道，但现在还无法深入。杰夫南下来到研究所LABO，二楼有个宝箱。当老人得知杰夫要去救人时答应借UFO一用，此时进入左边的UFO即可起飞。飞过城市越过沙漠终于抵达THREEK市，杰夫通过探测器搜索二人的所在位置，最后发现墓地地下可能性极大。杰夫咬牙降落，BOOM，UFO把地面冲了个洞进入地牢找到了奈斯和宝拉。现在使用杰夫身上的钥匙ちょっとカギマシン打开牢门上到地面。在市南的那片空地上此时会多出一个大帐篷，奈斯觉得很奇怪，上前调查发现这居然是个魔鬼。成功把帐篷鬼击败后躲在里面的两个魔鬼仓慌而逃，调查垃圾桶入手道具はぇみつ。沿着他们的逃跑方向一行人来到市中心的大帐篷CIRCUS，难道那里会是魔鬼的老巢？冒然冲进去肯定寡不敌众，还是不要打草惊蛇为妙。一行人正要去旅馆投宿忽然接到苹果的电话，说是又有了最新的研究成果ゾンビホイホイ，还没走两步就有特快专递的人把东西送到了奈斯手中。奈斯拆开包裹一看说明书会心的（阴）笑了。

奈斯不声不响的进入大帐篷，里面的人正围在一起打（桥）牌，其中一个似乎就是那个设下陷阱加害奈斯的女人。奈斯悄悄把ゾンビホイホイ放下后又慢慢的退出大帐篷。先去旅馆住宿一晚吧，明天自有分晓。夜深了，市区的魔鬼纷纷返回大帐篷。次日一行人再度来到大帐篷里时发现魔鬼全部瘫在地上没了脾气。现在好了，街上的魔鬼全都一网打



尽。还记得左边墓地里曾经有两个魔鬼把守的地道吗，现在可以进入了。里面的棺材就是宝箱哦，出口处的史莱姆较强。沿着水路前进然后穿过山洞后大家来到了土星村，我们的超人气憨厚角色土星君登场啦（万岁）。说着鸟语的村民坐在垃圾桶里，房顶甚至取款机都安装着和土星君一样的蝴蝶结，必须要爬上楼梯才能打到电话。整个村子都充满了制作人的创意，再次向线井大叔脱帽。在去道具屋的路上和土星君们对话得知瀑布后的秘密，退出土星村继续沿水路北上来到瀑布边，摄像师给三人来了一张合影。进入瀑布里出现对话时不

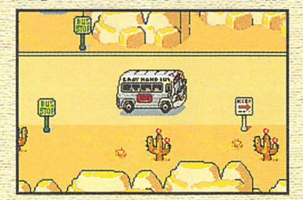


要按键，等一会儿即可通行。进入秘密工厂来到出口处，一巨型史莱姆守在门口，配合使用在垃圾桶里得到的道具はぇみつ击败它。工厂的出口通向土星村的顶部，摄像师给三人在温泉边来了一张。之后进入山洞来到一处小喷泉，获得第三个力量。

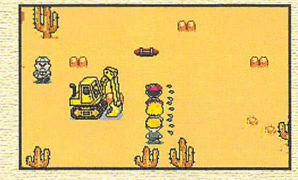


FOURSIDE市的沙漠

村顶的楼梯接通了，直接下来就可到达村里，节省路程。原路返回THREEK市后发现这里已经一片光明，而且还受到大帐篷里的那些人夹道欢迎。三人来到旅馆前调查巴士站牌，然后登上巴士离开THREEK市。当汽车行到沙漠公路时遇到了堵车，只能



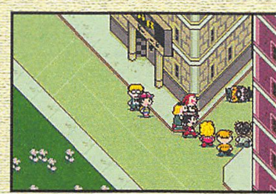
下车徒步北上进入沙漠。旅馆上面沙漠中有个全是猴子的地道，入口被老者挡住了，暂时无法进入。沙漠中由于气温过高，要注意体力的减少。沙漠南部有一个挖土机，和矿工对话给他食物。一旁已经被挖掘出一条地道，进入调查发现还是条死路，出来时发现矿工不见了。另外可到小屋内休整一下。东行绕过堵



车的路段，再过一条大桥就到了FOURSIDE市区，这里的视点有所上提。到当地的剧场TOPOLLO转了转发现正好是那个墨镜乐团的专场演出，花三十元买票进场捧个场吧，这里一定要手动把票チケット给门卫才行。进场后奈斯直奔后台和老朋友们寒暄了一番，得知他们又欠了经理的钱。回到观众区时演出开始了，看完演出后本想去购物，但购物大楼DEPARTMENT居然不让进。只有先去左边的市政大楼MONOTOLY四十七层拜会一下市长，市长不在，却遇到了作威作福的波齐。原来他老爸是这里的高官，和他说了几句话就被保安赶了出去（怒）。

市中心是博物馆DINOSAUR MUSEUM，服务小姐会自动过来收取门票费，很方便吧，里面还可以和化石合影留念哦。当三人再去到挖掘现场时那个小地洞现在已经发展成巨大的地下矿区，进入矿区找到那个矿工得知来了五只巨熊霸占了矿洞。矿区面积较大，里面有海量宝箱，别错过。巨熊的巢穴分部在各个洞中，要仔细搜寻。另外在一十字路口还有两只老鼠拿着路牌指挥，挺有意思的。找到并击败全部五只巨熊后返回地面后留一张影再去找矿工，在回FOURSIDE市的桥上，矿工驾驶着他的大挖土机追了上来把一颗钻石ダイヤモンド交给奈斯当做谢礼。返回市区后去把钻石交给剧场的女经理，还是那副丑恶嘴脸，明着给她是会装傻的，一定得走到身边硬塞给她。接着入场可再欣赏一场乐团的精彩演出。购物大楼终于开始营业了，得进去好好消费消费。就在三人满载而归时突然灯光一闪，商场顷刻之间一片黑暗，昏暗中一怪物冲过来把宝拉抢走了。二人顺着怪物逃走的路线一直追到顶层办公室做掉了那只该死的大眼章鱼，出来后大楼里又恢复了以往的平静，但宝拉到底去哪了呢？

二人郁闷至极来到市西的酒吧BAR喝一杯，和酒友聊了几句。此时出门后发现一群人在看热闹，近前一看，躺在地上的不就是露天市场里的墨镜男吗。奈斯想拨开人群进去但谁想没一个给面子的，最后把一回复道具给右边的人换取位置才得以进去，对话得



知通过酒吧可以去里世界。进入酒吧调查墙上的酒柜果然来到里世界，和医院门前的男人对话被传送到市政大楼右边，和大楼路口的那人对话得知他就是门卫。再去找那个医院门前的男人，然后一直与人对话传送到市政大楼的左边，和眼镜男对话选第二项。二人被传送到一间封闭的房间里，和那个黑影对话选第二项，再和胖子对话传送到旅馆.建议存个档。接着就可以去

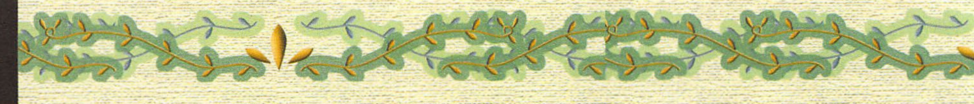


市政大楼右边通过门卫的关卡，调查并击败门口的金像后二人返回了现实世界。金像碎倒在地上，出门后发现原来是在酒吧的杂物间，出酒吧后一只猴子冲了过来被电了一下（笑）。

出市区来到那个公路旅馆上面的猴子洞，这是本作中比较麻烦的地方。每个洞口都有猴子把守，必须给他们相应的东西才能通行。为了不乱成一团，在这里阿俊只能按照洞的分布顺序列出道具表，实际顺序可以根据道具表得出，希望对大家有帮助。一进洞左右（编号1、2）洞口两只把守的猴子分别要えんそくランチ和スキップサンド，这两个道具一定要从市区带来。一号洞进入从宝箱中获得ピザ，后面有两个洞（1—1、1—2号）。11号要ピザ，宝箱得到ピザ，深处洞中和猴子对话，必须空出道具栏的位置接收道具うみたてたまご。12号要ぬれタオル，宝箱内获得ハンバ　ガ　和ものさし，后面有两个洞（1—2—1、1—2—2号），都是要ハンバ　ガ　，121号里有こわれたつつ，122里有ほのおのペンダント。二号洞后的宝箱获得ぬれタオル，此后有两个洞（2—1、2—2号）。21号洞的猴子要ピザ，宝箱里获得おとなのドリンク，后面有两个洞(2—1—1、2—1—2号），211号要ハンバ　ガ　，洞内获得ドラゴンパウダ　，212要キングバナナ，洞内获得ハンバ　ガ　、えんそくランチ。里面有只章鱼挡住去路，老办法，使用苹果给的道具タコけしマシン灭之。里面的宝箱中有いのちのうどん、さとりのべんとう。和洞中的老者对话得知要拯救地球就必须再去找到

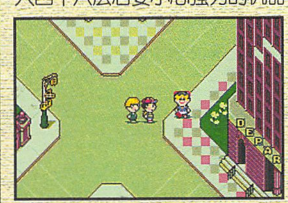






最后一位同伴，此时道具栏一定要空出一个位置接受老者的道具ぐるめとうふマシン,和一旁的小猴对话后它一溜烟跑了。22号要おとなのドリンク,宝箱里有ハンバーガ　，后面有两个洞（2—2—1、2—2—2号），221号要ものさし，洞内获得キングバナナ。222号要うみたてたまご，洞内是道具ちゅうわマシン。

小猴在洞外等候，一路跟随之就可学会瞬移术テレポート，现在可以自由往返于去过的城市了。和一代一样，必须有一段助跑的路程，在此期间如果碰到任何东西都会触电（汗）。公路上宽敞，就在这奔回FOURSIDE市吧。二人来到进市政大楼上四十七层，但仍然无法进入四十八层的电梯。出大楼和对面街头的女人对话，她收到老者的东西后答应帮忙买通电梯工。现在可以上四十八层了。不过之前最好去休整一下，马上就是波士战了。进入四十八层后要小心强力的机器



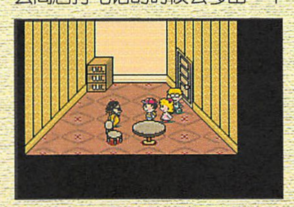
人守卫,从第五或六间房进入,依照上左右左的顺序就能击败机器人到达市长的办公室。宝拉居然也在这里,市长吓的躲在一边发抖,原来这一切都是波齐父子搞的鬼。市长移动装饰熊打开了通向天台的通道,但大家还是来晚了一步,波齐乘坐直升机逃走了。

SUMMERS市的聚首

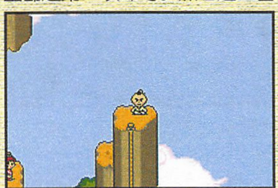
出大楼后乘坐乐团的汽车去到THREEK市，进入奈斯和宝拉曾经被关押的地下墓地。杰夫就地修好UEO，一行人飞到研究所,那两只情侣猴也在哦。还记得杰夫去研究所的路上有个发光的洞口吗，现在奈斯在队就可以去挑战了。击败蘑菇怪后三人得到了第四个世界力量，雨泽。回到研究所和博士道别后乘UFO飞



到一海滨城市SUMMERS，降落的时候还是BOOM（汗）。先去市东的居民区，进第二栋房子的第二间屋子和墨镜男对话。之后去商店打电话的时候会多出一个

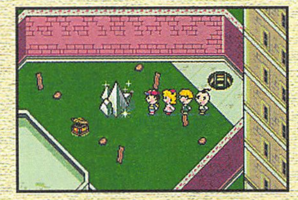


选项,通个电话。然后去市中心一家酒吧CLUB STOLC,先和其他人对话最后找右边的女人,她会先去商店对面的路边等候。去找她,突然空间扭曲。镜头转换到东之国普王子的宫殿，普走出宫殿来到东南的山顶接受考验，全部选第一项即可。然后返回宫



殿和王座边的老者对话,之前别忘了宫殿和民居里的宝箱。王子施展瞬移术来到了SUMMERS市的海滩找到奈斯一行人，就此传说中的四个命运少年全部登场了,旅馆门前可留影。

一行人购票进入博物馆MUSEUM，在二楼的房间里击败木乃伊后馆主指点大家去FOURSIDE市博物馆。奈斯来到街道上使用瞬移术去到FOURSIDE市博物馆，摄像师又蹦出来给四人合了张影。守卫不让大家进里屋，此鸟说要女歌星的签名（汗）。奈斯一行人又跑去购票进入剧场，正好赶上女歌星的专场演出。等演出结束后到后台找到女歌星，她倒是爽快的答应给奈斯签名，不过一时找不到合适的本子，最后居然在“巴那那”上签了个（汗）。再去博物馆把サインいりバナナ交给门卫即可进入房间，通过下水道来到地下水路，右行来到深处发现楼梯上有个光点，毫无疑问这是第五个世界力量的所在地。击败巨鼠后上到地面发现一块巨大的钻石，旁边的宝箱里有重要道具うさぎごのみニンジン。返回街道使用瞬移术去王子的故乡，来



到西南部的洞口对着那三只焦黑的兔子使用うさぎごのみニンジン即可进入。先沿着绳子北上，



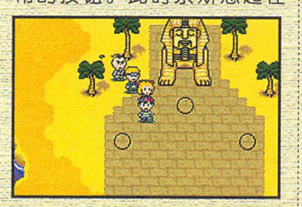
然后从第三个洞口跳下去，接着下一洞，再遇到洞口时不要跳，左行就可到达第六个世界力量的所在地了，击败波士后来到云端入手力量。然后从那个洞口跳下去，爬绳子，出洞的路在右边，特别不容易辨认。使用瞬移术回



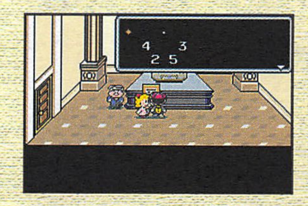
到SUMMERS市，东行去港口购票坐船，途中会有摄像师给四人照相。

SCARABI市的金字塔

定期船在航行途中会遭遇海蛇，所以之前一定要做好准备。历尽艰险后船终于在SCARABI市的北部港口登陆了，这里又是炎热的沙漠地带。在市场上大家留了影，出市场南下来到金字塔前还有一张。奈斯发现这里有个可以进入的金字塔，但大门紧关闭。金字塔附近有一个狮身人面像，下面有五个菱形分布的按钮。此时奈斯想起在



SUMMERS市的博物馆里陈放着大量木乃伊，这正是和金字塔有着直接关系的东西。一行人立即使用瞬移术前往博物馆，来到馆长的办公室，奈斯此时才发现馆长和SCARABI市的市民装束相同。房间里陈列着一块巨大的石头，调查上面的古代文字后发现上面居然就有那五个菱形按钮的分布图。奈斯眼前一亮，转头就



要回金字塔一试，临走时馆主把道具ヒロエグリフのうつし交给奈斯。用瞬移术回到金字塔前，按照博物馆石头上文字的提示上、左下、右上、左上、右下、上依此踏动按钮即可打开金字塔的大门。一路拼杀在深处干掉守门的木乃伊进入房间里踏动那块松动的地砖，然后返回中部的那个石棺处即可进入地道取得重要的道具タカのめ。

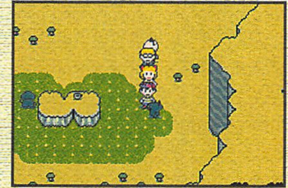
顺着通道一直走就可以在河对岸登陆，出洞后普因国事被老者召回东国。与洞左边的人对话入手钥匙とうのカギ，三人北上来到河岸边发现有一个巨大的石人，调查发现居然有入口的痕迹，使用刚刚得到的钥匙如果进入其中。奈斯发现这里更像是一个小型基地，因为里面不但有柜员机和电话还有医院。在途中奈斯居然还看到这里陈列着汽车、自行车，甚至还有潜水艇。深处有四条绳子，从第三条上去一直深入。奈斯在一面墙上发现有个人脸，上前对话得知这就是巨石人的精神。此时跳入下面的洞一直走出石人，带着石人南下走到毒河边，和右边的人对话后回到石人体内。先上到人脸处，然后





走第二个洞口跳下就可以通到陈列品放置地，调查进入潜水艇。一行人乘坐潜水艇潜过毒河在岛上登陆，一旁的鹦鹉就是电话了。

三人顺着沼泽一路前进，不久后就来到一片黑暗地带，此时使用在金字塔里得到的道具タカのめ即可令开阔视野。要小心水中的敌人，沼泽中也可以留影哦。奈斯在途中发现一架坠毁的直升机，仔细一看就是波齐驾驶的那架。继续深入到一条细小的水路时发现一挡路的红色水怪，正在苦战中突然普显身一记石破天惊拳解决了问题。登陆后进入山



洞，奈斯发现这里的居民都得了忧郁症，出来后接到电话让奈斯去一趟博士研究所。现在要去雪原，还是通过猴子的帮忙乘龙渡河，现在奈斯在队，那只挡路的章鱼可以让它老人家走人了。当四人来到研究所发现博士不在，和老鼠对话得知博士被抓走了，并得到道具こけしけしマシン。还记得研究所附近有个被建筑群包围的地洞吗？进入后使用刚刚得到的道具消除挡路的石头即可深入，这里是个地下迷宫，深处是外星人的秘密基地。奈斯四人一路拼杀来到一满是容器的房间，而容器里面装的居然就是博士等人。进入里面的房间击败外星人DX，救出并和众人对话，其中还可以得到土星君的谢礼哦。

现在飞到ONETT市，到图书馆的右边房间书架的第一格拿本书むくちをなおすほん。飞回洞中把书交给桌子右边的村长换得谢礼ゲミドリアン，此时村长让奈斯输入一组名字，按照惯例这个名字将在穿版字幕最后出现，顺便和村长合个影。来到洞左下角和石头边的村民对话后进

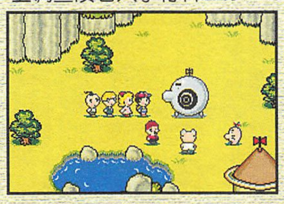
入地下，和石头对话后入洞。深处光点再度出现在众人眼前，这就是第七个世界力量的所在地，击败铁人后奈斯跳下洞去来到一片数码地带，乍一看还真有顶骇客帝国的味道。**图37**一行人来到巨大的液晶墙前，上面出现了主角的名字。在入手第七个力量后奈斯跳下洞去来到地底大陆，确切地说应该是史前的诛罗纪，敌人全是巨大的恐龙，大地还不时的发生震动。视点变得极远，只能看到一丁点大的四个人（笑）。先北上然后进入西南角的炎洞，深处击败炎冰狼即可获得最后一个世界力量，火山。就此传说中的八大力量全部汇集，画面一转，我们看到了摇篮中的小奈斯。突然，奈斯光着身子站在一个童话般的世界。

奈斯的地球保卫战

奈斯惊奇的发现宝拉和她母亲甚至讨厌的波齐也在岛上，这是在做梦吗。感觉在宝拉面前光着身子怪不好意思的，和岛上的人对话可变换岛的颜色。西南部的房间里有鸟人，还记得吗，就是一代仙境之国的那群啦，对话带上一个可以帮助战斗。在通道中奈斯居然看到了自己？上前对话得到装备ぼうしヘルメット。继续深入在湖心通过藤条下到地下水域，击败途中的海蛇后又发现了金像，那就是奈斯自己的意



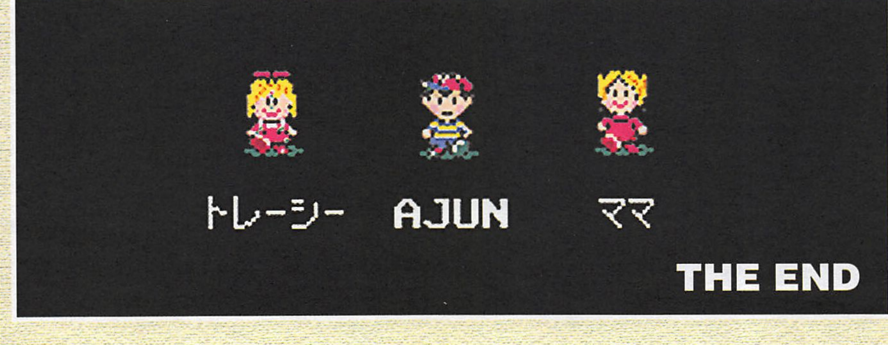
识，努力战胜自己吧。战后奈斯从梦中苏醒，原来自己在得到火山力量后就昏倒了，三人小伙伴都焦急的在一旁守候。使用瞬移术传送到土星村，博士居然按照土星君的外形造了一艘飞船，相当搞笑。和三人对话后进入飞船，一阵晃动后奈斯等人被电的焦黑。看来飞船还未完成啊，按照博士的指点去奈斯家附近山上调查陨石入手材料いんせきのかけら。返回土星村把材料交给博士，然后去旅馆休整一晚。次日和众人寒暄然后反复和博士对话后登上飞船，着陆后老者会给普带来新的超能力。博士等人也乘船着陆了，反复对话后得知四人必须去到异度空间做最后的决战，随即博士传送四人的灵魂进入飞船前往异度空间展开地球保卫战。



四人重装上阵，通过水晶球的传送来到了最终地，显身在四人面前的居然会是波齐。与外星人吉古的最终战斗开始了，在吉古出现最终形态时不断使用宝拉的指令いのる，先后集合博士、宝拉家人、杰夫同学、普的族人、黑老大、奈斯家人的力量取得最终的胜利。在此期间一定要全力保证宝拉的安全。战后四人的灵魂先后返回了土星村，回到各自躯体，骇客任务完成。

阿俊语：没想早在九十年代初线井大叔就已有了和骇客帝国相同的理念，真不愧是著名作家啊，彻底的服了。要算起来，就连角色设定都有几分相似呢。奈斯是尼奥，宝拉是崔妮蒂，普（头发少）是莫菲斯。恶搞有理（笑）。四人全部苏醒后，普返回自己的国家，杰夫决定留下向博士学习。奈斯负责把惟一的女士护送回家，和宝拉家人道别后奈斯回到了日夜思念的家中，和母亲和妹妹团聚。穿版字幕时会播放在游戏中所照的相片。剩下要做的就是全力期待3代早日发售了。

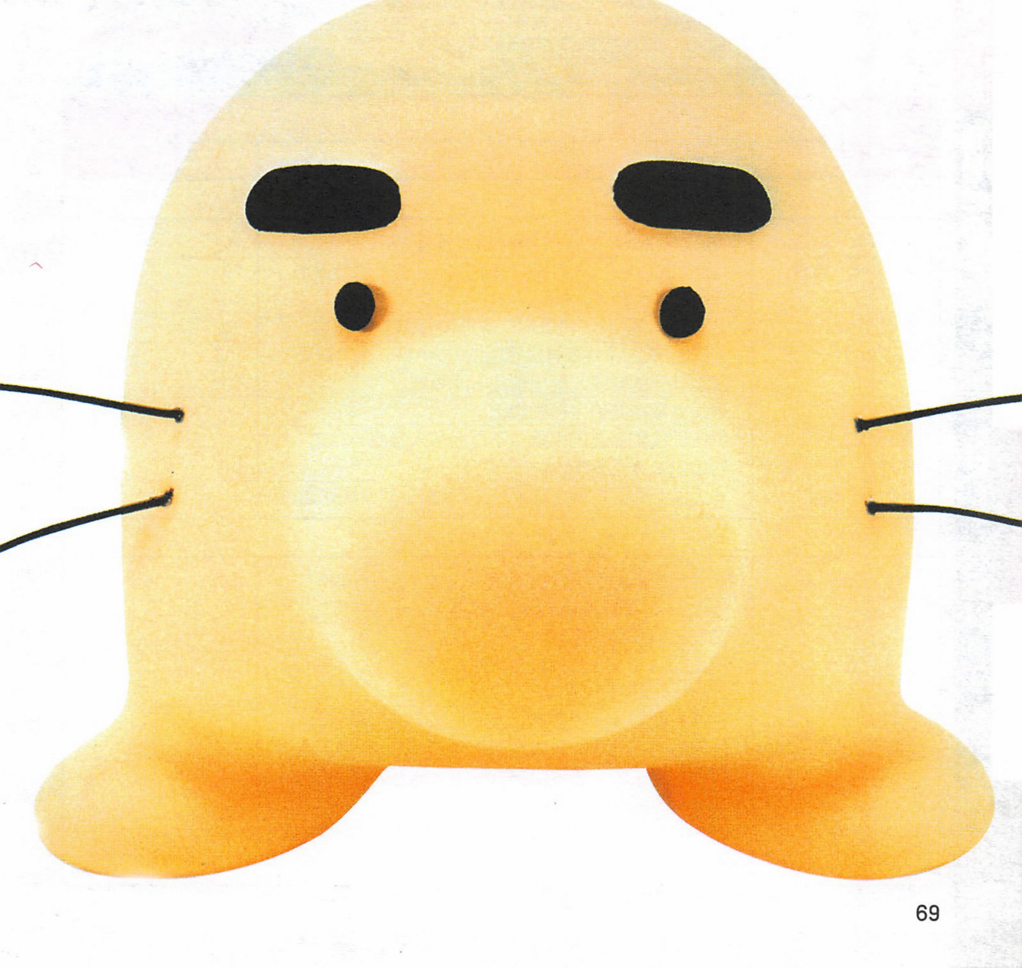




任天堂最伟大的RPG游戏

我们一同期待着第三作的来临!!

关注《掌机迷》





GBA	厂商：KONAMI	发售日：2002.6.12
类型：RPG	价格：4800日元	其他：——

文/GUKUMINE

困难模式下任务表		
地点	任务条件	获得奖金
デアンの村		
キラービーの森	消灭村西キラービーの森中的全部怪兽。	10
キラービーの森	到村北キラービーの森中为运送队开道，到最深层有NEXT地方进入即可。	20
欲ばりゴブリン	前往洞穴深处，干掉BOSS那里夺回被抢的食物。	20
迷子のプーニャ	前往村东迷子の森寻找迷路的5岁小孩，迷宫深处发现孩子的帽子，脱出前往きりの城。	100
きりの城	最深处取得高价宝石后脱出。	—
迷子の城	最深处找到昏迷的小孩（不可与敌人恋战），之后小龙モカ正式加入。	—
ムストの废坑	通过废弃的矿坑前往新的村庄，尽量少战斗快速通过。	—
ムストの村		
やしきは眠る	前往最深处救助被怪兽围困的少女（这里怪兽都很强，初期先拣些容易打的练练手，千万不可轻易攻击拿双刀的怪兽）。	50
ハチが足りない	前往村南アラハバチの森寻找3枚キラービー卡片（蓝色蜜蜂怪物卡）。	100
古城たんさく	前往村西ムストの古城，击退古城中的所有怪兽，回来后再次前往，在最深层击倒BOOS。开始无法攻击，当主角被击败以后会使用天晶石，再次攻击BOSS并取胜。	200
きずなのリング	前往ビッツバルグ城击倒最深处的BOSS后得到一个复活指轮，同时救出了カッツェさん。	200

接受任务：游戏中主角主要是通过接受各种任务委托来赚钱的，同时各种任务的条件和奖金也不一样，甚至同样的迷宫每次也都不同，因此非常有挑战性。一般任务只要玩家的任务达成，在最下层迷宫就会出现一个脱出台，站上去就可以胜利脱出。后期主角主要就是要和同伴一起为封印大魔王和关闭怪兽之门而奔波，就没有什么金钱可给了，不过有时候能在迷宫得到意外的卡片。



——菜单——

■村庄中

ギルド——依頼を见る：委托任务查看
依頼を断る：终止委托任务
モンスターブック：怪兽图鉴
ギルドを出る：退出ギルド

カヅノ——赌卡片老虎机　ショップ——卡片商店

カードリスト——持有卡片查看。（其中卡片又分：回复、攻击、装备、辅助和怪兽卡）

フリーアタック——查看完成的任务

■游戏中

方向键：控制人物行动。平时只能自由走动，遇到怪兽后变成一次行动一格。

L键：调出卡片

R键：直线移动和斜线移动切换

たそがれの城主	前往ハゲン城，击倒占领那里的全部ガーライアンモンスター（就是第七层的全部的闪光怪兽），之后领完奖金后去通过さいめま前往新的地点。	260
迷いの森	只要快速通过就可以到达新城镇王都ヅンク，多利用道具地图显示全方位的地图，快速通过。	—
王都ヅンク		
ゆうれい船退治	前往海上的ゆうれい船击退最深处的红色骷髅。加以多携带魔法卡片，本关楼梯一离开就会消失，也就是说没有退路。	500
まつりの夜	收集3枚怪兽卡プーニャ，如果有的话带上3张随便通过一个地方即可。	100
高贵な方の依赖	前往南面的迷いの森寻找一个10岁的男子。	170
未来の国王样へ	前往北面的小岛上的みそぎのどうくつ的最里层，取得在脱出台上的指轮。	340
ブルと大地の怒り	去左边的ブルの森道，在最深层干掉红色的野牛王，同时取得它的卡片，一定要多带HP回复卡片，对方防御很高。	480
王女のけっこん	前往左下方的ノアの山道，要快速的到达最深层，在里面干掉红色的BOSS后，取得它的猎人卡片，并护送公主安全到达目的地。	680
王样の友人	前往右下方的トライデ山，通过迷宫后来到国王友人的家，之后帮助国王的朋友回去取最强的武器卡片，回去选择是，任务完成	200
新世界	由于发现新大陆，国王要求去收集那里的情报。前往新大陆の森，通过这里后会到达ムバの町，回去可以领钱。	320
落日の都	前往左边以为100年前战争而毁灭的废王都エーベルホルン调查，寻找调查队全灭的原因，在最深层干掉BOSS死神。	1000

スピネの村		
むらのどうくつ	来到スピネの村后，这里已经被魔王破坏了，到处是鲜血，为了追击魔王前往むらのどうくつ。在里面击退魔王，小心开始的大范围魔法。之后返回スピネの村。本来父母已经被杀的フィーネ，又遭到大家责怪，只得离开。	–
スピネのゆきやま	通过了这里就会到达冰の神殿，再次干掉魔王以后，フィーネ会要求正式加入我们冒险的行列。	–
ガーネ		
フランクロボ第一章	前往西面的ガラン工场あと寻找一枚ターミネーター的卡片，就是机器人的卡片。	150
フランクロボ第二章	这次是寻找ターミネーター的卡片3枚，应该不是什么问题。另外听说了关于封印魔王的一些情报，还可以去另外两个地方，先去ガラン工场あと取卡片。	300
フランクロボ最终章	前往最新的ガラン工场あと（左下），在最里面打败加强型的机器人BOSS的时候先去守人の森，然后去封印の森林。	530
守人の家		
封印の森林	通过森林后前往守人の家，和守人打听“神の御力”的事情，但是守人提出要先通过考验，前往西面的ホッピーのめま，取得ある物。到达最深层会自动返回，然后再次回来，干掉里面的BOSS。	–
试练の神殿	再次热身后前往西边的试练の神殿，	–
ようがんの神殿	在神殿最里面干掉了怪兽BOSS后，却发现天晶石没有反映，看到了很多不认识的神代文字，回去请教守人。守人告诉大家要去大灯台。	–
深い森	要前往大灯台就先要过了这个深い森。	–
大灯台	要做好思想准备，这次是20层。来到大灯台的最上层，看见灯台的亮光指向了东方的エルエイユ山，前往下个目的地做准备。	–
エルエイユのどうくつ	通过12层的考验后，通过这里，就可以前往大灯台指示的地点——エルエイユの山了。	–
エルエイユの山	经过曲折的山路，终于到达了位于山顶上的城市——ラピスの村。在这里了解到“神之御力”的“神之雷”。	–
天上の神殿	在干掉最终的龙王以后，终于领悟了封印魔物的方法。回到村子后发现这里受到了 怪兽的袭击，并见到了最终的BOSS，在刚要启动封印时，就被它跑了，赶紧去追击。	–
深いどくめま	总共有12层，里面的怪兽比较多，多带些补品。之后要继续追击。	–
メヅスの废坑	通过这里就能到达最后的一个城镇——メヅスの村了	–
メヅスの村		

命の花	在山顶上发现有这种花，但是由于有怪兽出没因此没有人去摘，我们的任务就是前往フローヅアの山山顶，清除所有的怪兽。	200
死神ギルド	去村子东南方向的死神ギルドアヅト，将里面的死神ギルド干掉。	卡片一枚
贤哲アビのゆううつ	这次居然是有个家伙要人尝试他半生制作的迷宫“迷宫の贤哲”，看在奖品的份上还是一去吧，前往アビの迷宫，不仅里面有很多超级卡片，而且胜出后还能得到“究级卡片”.	卡片一枚
あかいゆきやま	再次通过这个魔王最后的屏障就能到达魔王的藏身之处——ヤェーガーの城。	–
ヤェーガーの城	在最上层，经过千辛万苦终于击败了魔王，但是还不是它的正体。绝对要练到超强以后再去挑战，不然只有死路一条，这关绝对是很变态。	–
魔王の城	最终的一战了，本次是十层的迷宫，大家把以前舍不得用的什么乱七八糟的道具全带上吧，不然会后悔的。最终BOSS要先干掉它的两只手，然后再干掉头部，注意移动的时候方向是相反的。	–

随着魔王的最后一声哀号，怪兽之门被再次关闭，等待魔王的将是永久的封印，而人类将迎来永久的和平。

■关于卡片：



这个游戏的特色就是导入了卡片系统，各种物品道具都需要靠使用卡片。根据卡片的种类分成：回复、攻击、装备、辅助和怪兽卡。

首先是回复卡：这个卡平时可以在迷宫中拣到，也可以通过商店购买，是最普通的卡片。其中最为珍贵的就是マヅック　ポーツョン和ヒール系列，前者是MP全恢复，后者是3种带100、200、300字样的，分别是100-300步被每步进行恢复HP。

攻击卡：攻击卡也就是所谓的魔法卡，可以对敌人使用各种的魔法，其中最为好用的就是マルチ　メテオ和マルチ　スロー，一个是全体大范围陨石攻击（几乎让大部分怪兽一击丧命），另一个是全体敌人行动缓慢，对于收到追击时非常的有用。

装备卡：这个卡片推荐的就是取得提升攻击力的剑（最终BOSS3-4下完蛋），另一个就是可以一次复活的戒指，大家说什么也要搞到。如果去完成寻找卡片的任务，那么就带着ハンターリング，可以让怪兽卡片的出现几率大些。

辅助卡片：辅助卡片的方面就不好说了，都十分有用。比如：地图全开、瞬间移动、加速、脱出、把敌人变成伙伴……，特别的要数增加卡片持有量的辅助卡了。

怪兽卡：这个也就是伙伴卡，可以让其和自己一起战斗，需要击败对手后一定几率得到，最强的就是使用32MP召唤的キングードラゴン了。



其他：在进入迷宫冒险时，每次都是最低的等级，前期简单的迷宫可以不必要刻意的练，到了游戏后期，建议每层都要打到干掉敌人HP增长不明显的时候再进入下一层，不然在底层遇到怪兽的大范围围攻的话，就算有很多恢复卡，那基本也会完蛋的。迷宫中行走多使用斜线移动，即使是受到围攻也能利用敌人空挡逃脱。还有要尽量少在大房间内停留过多的时间，以免造成敌人围攻。关于迷宫中，还会像前作那样出现特殊的商店和赌场，大家千万不要放过啊，这里有可能得到很多好用的卡片。





高级战争2

GBA	厂商：NINTENDO	发售日：2003.6.24
类型：SLG	价格：不明	其他：4人对战

被一致评为最强掌机战略游戏 完全攻略

武器装备

Infantry



步兵。移动力3，视线2，油99。这个兵种是最常用的，不仅可以上山，而且能够过河，同时也是占领兵工厂和城市的手选。

Mech



火箭兵。移动2，视线2，油70。这个兵种移动力比较弱，其他和步兵一样，又因为持有反坦克火箭炮，因此能对装甲车造成不小的伤害。

Recon



侦察吉普车。移动力8，视线5，油80。这个在黑暗的环境时使用效果最好，而且机动性也很高，唯一的弱点就是太脆弱，用于对付士兵尚可。

Tank



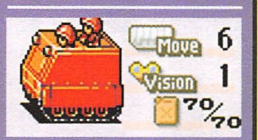
小坦克。移动力6，视线3，油70，陆战的主力兵种，造价便宜，移动快，最容易量产的产品。对付一般的装甲车和士兵都是最好选择。

Md Tank



中型坦克。移动力5，视线1，油50，绝对是鸡肋产品。造价和小坦克相比十分昂贵，移动范围也很低，虽然能对大部分装甲车和士兵造成致命打击，但是还不是很实用。

APC



运输车。移动力6，视线1，油70。后勤补给运输车，不仅可以携带士兵，而且还能够对其他单位的油进行补给。很实用的装甲车，而且初期能够携带士兵快速占领城镇。

Neotank



重型坦克。移动6,视线1,油99。绝对的主力陆战装甲车，不仅火力、耐久度超高,而且移动力也很出众,能对所有装甲车和士兵进行毁灭的打击，唯一遗憾的就是价钱了，需要2万以上，不过绝对是战事后期的主力。

Artlry



大炮。移动力5,视线1,油50。远程系装甲车，可以对2-3格内的敌人进行远程打击，在防守时是十分有利的武器，可以对任何装甲车、士兵造成不小的伤害，而且还能打击海上的舰船，唯一缺陷就是装甲比较薄。

Rockets



导弹车。移动5,视线1,油50。远程系装甲车，可以对3-5格内的敌人进行远程打击，对于装甲车和士兵来说是可谓是劲敌。同时也是可以对海上目标进行攻击的,弱点也是不禁打。适合前面有皮厚的家伙顶着开路。

A-Air



高射炮。移动力6,视线2,油60。对付空军的一等的强者,基本可以一下干掉一队的直升机飞机,对皮厚的轰炸机也能造成大伤害。不仅如此，如果用它来打士兵的话效果更是十分的出众。

Missiles



防空导弹车。移动力4、视线5、油50。如果说高射炮打飞机好用的话，那么防空导弹车就更好使了，最远达到3-5格。即便是对付轰炸机也是小意思。唯一不足的是只能攻击空军，而且移动力低下，根本不能追着飞机打，只能用于固定防守，实用性不佳。

Fighter



战斗机。移动9,视线2，油99。空军的王牌杀手，不管是任何的机种遇见它都是恐怖的。火力猛、移动力超高，且除了本身机型外其他战机都无法对自己造成任何伤害，不过昂贵的价格注定只能做快速突击用。

Bomber



轰炸机。移动7,视线2，油99。路面部队杀手，不管是什么样强大的路面部队，遇到这个家伙即将宣告死期已到，唯一的不足就是价钱过高，不过很多关卡如果使用它，将会收到意外的效果。

B Cptr



武装直升机。移动6，视线3，油99。普通泛用型机种，虽然价钱便宜，但是机关炮和导弹对付士兵和大部分装甲车都十分的有效，是初期不可缺少的优秀机体。

T Cptr



运输直升机。移动6，视线2，油99。非常廉价的运输工具，且受地形影响很小，可以携带士兵快速越过山脉和海洋，而且和运输车相比较又有很厚的装甲。唯一不足就是只能携带士兵。

B Ship



炮舰。移动5，视线2，油99。拥有最高攻击的海上霸王，对付士兵和装甲车都十分有效，更主要的就是射程最大2-6，尤其是攻击炮台，基本是2下解决一个。

Cruiser



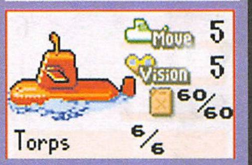
反潜鱼雷艇。移动6，视线3，油99。虽然是巡洋舰，但是基本只用于反潜。对付潜艇绝对是优秀的杀手，同时如果遇到空军时，前方的高射炮也能给予其重创。不过和其他对空势力的价钱相比未免是高了点，因此说是只能顺路，不过好在可以搭载飞机。

Lander



运输船。移动6，视线1，油99。可以运送士兵和装甲车，且皮很厚，空军和地面部队都要轮番好几次才能击沉，可以在运输后用作是诱饵。如果专门用来运送士兵的话，那还是用直升机吧，价钱相差3倍呢。

Sub



潜艇。移动5，视线5，油60。正如其名，它可以潜入水中接近敌人，然后给予攻击。绝对的舰船杀手，而且拥有最高的视线，唯一不足就是低下的移动力和媲美轰炸机的价钱，不过对付炮舰确实值。

任务攻略

游戏中大多数的目的就是占领敌人的指挥所或者全灭敌人，失败条件是自己的被占领或者自己全灭。下面像这样的就把这些内容全部省略不再说明了，只有对特殊的场地的特殊条件进行说明。以下介绍基本都是以全灭敌人，取得所有S级评价。

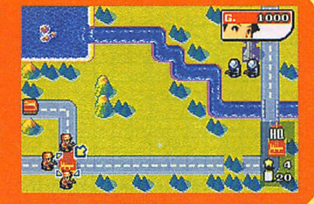
橙色版面

MISSION1 Cleanup

■我方部队：步兵×3、运输车×1

■敌方部队：步兵×2

■攻略要点：由于是最初开始，因此非常的简单，而且还有讲解。敌人会直接冲下来，等冲到自己火力范围内后就一起上去干掉，兵力绝对充足，大概4回合左右能搞定。



MISSION2 Border Skirmish

■我方部队：步兵×1、火箭兵×1、小坦克×1、大炮×1、运输车×1。

■敌方部队：步兵×2　小坦克×3　运输车×1

■攻略要点：开始先解决掉自己周围的小坦克，然后以最快的速度占领箭头指的小桥，然后把大炮架在旁边的城市中，只要死守小桥就一定能以最快的速度全部解决敌人。优先占领自己范围内的城市以作补给，优先解决掉可以过河的步兵。

MISSION3 Orange Dawn

■我方部队：步兵×1、小坦克×2、大炮×1、中型坦克×1、运输直升机×1、武装直升机×2

■敌方部队：步兵×2、小坦克×2、中型坦克×2、武装直升机×1

■攻略要点：同样要运用上回的战略，封住小桥使用大炮远程攻击。不过在这之前先干掉敌人的武装直升机，剩下的就可以去骚扰敌人路面部队了。使用武装直升机打坦克同样会很有效的。运用好了大概5回合左右就能全灭敌人。过关后有3个地方选择。



MISSION4
Flake Attack

■我方部队：步兵×1、火箭兵×1、武装直升机×2、运输直升机×1、高射炮×4、导弹车×1、防空导弹车×1

■敌方部队：步兵×1、小坦克×1、武装直升机×4、战斗机×1、轰炸机×2

■攻略要点：让敌人那里的武装直升机回来打敌人的这个，然后用高射炮护着防空导弹车撤离轰炸机的火力范围。火箭兵对付敌人坦克，占领桥梁。敌人的战斗机和轰炸机首要干掉，不然后果难以想象。必要的时候把不能对空的小兵作为诱饵，吸引敌人火力。应该4回合可以解决战斗。



MISSION5
Andy's Time

■我方部队：步兵×1、运输直升机×1、兵工厂×2

■敌方部队：兵工厂×1

■攻略要点：本关的目的是占领敌方的炮台，这个任务我方有2个兵工厂，可以利用金钱制造部队。一面去占领城市，一面向上推进，造吉普和步兵往上冲，同时多占领城市以得到更多的资金。一定要小心不要进入敌人的炮台火力范围内。利用吉普消灭敌人兵工厂上刚出来的敌人，站到上面，然后再消灭残余，最后用门大炮对付敌方炮台。



MISSION6
Lush Out



■胜利条件：7回合内敌全灭或者占领敌人总部。

■我方部队：火箭兵×3、小坦克×2、运输车×1、大炮×1导弹车×1、运输直升机×1、潜艇×1、反潜鱼雷艇×1、运输船×1、炮舰×1

■敌方部队：步兵×3、高射炮×2、导弹车×1、潜艇×1反潜鱼雷艇×1

■攻略要点：一开始就先把一队火箭兵装进运输车往左上边的兵工厂调，同时把运输直升机开回来。下边把一辆小坦克运进运输船里面，让他到敌人导弹车那里登陆。炮舰向导弹车开一炮，鱼雷艇去打潜艇。剩余的往左上冲，不要忘记留一队士兵进运输机。在敌人占领兵工厂后我方就能到达并干掉他，然后压制敌人，利用炮舰可轻松取胜。

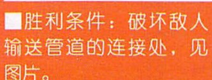
MISSION7
Test of Time

■胜利条件：7回合内占领敌人指挥所

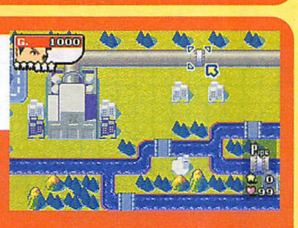
■我方部队：步兵×1、火箭兵×1、吉普车×1、小坦克×1、中型坦克×1、大炮×1、运输车×1、导弹车×1、高射炮×1

■敌方部队：步兵×2、吉普车×1、大炮×2、运输车×1、导弹车×1、高射炮×1、运输船×1

■攻略要点：本关由于看不清版面因此只能探索着前进。敌人的大部队在左上边，右边过桥的第一个城市有一队步兵，在右下角有一导弹车。在顶端的树林里有一大炮，其余的均在左上边埋伏着。这次一定要留一完整的步兵，全灭敌人不会过关，要占领右边城市中央的指挥所才可以。计算好位置5回合即可过关，水域上边还有艘运输船。



MISSION8
Liberation



■胜利条件：破坏敌人输送管道的连接处，见图片。

■我方部队：兵工厂×3

■敌方部队：兵工厂×1

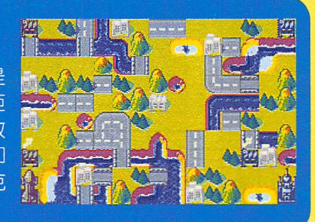
■攻略要点：本关开始可以自由选择指挥官，可以根据自己的情况来选择。前3天主要造步兵和吉普车，快速占领左上边的桥梁，4天后开始出小坦克包抄敌人右路。顶住后快速占领城市和造大炮和导弹车重挫敌人。剩下的全灭敌人就变的非常轻松了。关键就是守住要道。另外就是要尽快占领机场，利用空中优势快速反击。

蓝色版面

MISSION 9 Reclamation

■我方部队：兵工厂×3
■敌方部队：兵工厂×3
■攻略要点：我方和敌方的阵营是一样的，我方的优势在于距离中间的一个兵工厂和飞机场比较近。开战后要尽快占领下侧的飞机场制造飞机，同时要顶住敌人的攻击，控制和占领中部地域兵工厂和飞机场，后期利用轰炸机扫平敌人。一定要控制制空权，在中间地带部署防空导弹车，一定要让敌人飞机场进入射程，敌人一造飞机立即轰炸。

MISSION10 Toy Box



■我方部队：兵工厂×2
■敌方部队：兵工厂×2
■攻略要点：地形对我方不是很有利，但是中间的兵工厂距离比较近，要抢先占领。之后就能控制中间地域，然后挡住敌人的出路使用远程歼灭敌人并占领兵工厂。最后扫清余党即可。一定也不要忘记制造些能牵制火箭兵的吉普车，不然坦克会受到重创的。

MISSION11 Tanks!!!

■我方部队：步兵×2　吉普车×4、大炮×2、导弹车×4
■敌方部队：火箭兵×4　、吉普车×4、中型坦克×7
■攻略要点：首先要回撤前方战线的步兵，利用吉普车良好的视线和地形的优势占领要地，集中干掉敌人的导弹兵和中型坦克。然后去占领后方的导弹发射台，给予敌人大范围的火力攻击，不过要注意不要打到自己就是了。只有合理利用地图才是取胜的关键。

MISSION12 T Minus 15

■胜利条件：15回合内占领卫星发射台周围城市
■我方部队：步兵×2、火箭兵×4、运输车×2、小坦克×4、重型坦克×4、高射炮×5、导弹车×3、防空导弹车×1　、大炮×1
■盟军部队：运输车×1、武装直升机×4、战斗机×1、轰炸机×1
■敌方部队：步兵×1、火箭兵×1、运输车×1、小坦克×4、　吉普车×1、中型坦克×6、重型坦克×2、导弹车×4、防空导弹车×2、武装直升机×5、轰炸机×3
■攻略要点：首次拥有了盟军（红色）出现。首要的任务就是破坏管道把盟军的飞机放出来，优先摧毁敌人的空中力量和防空力量。对于敌人的重型坦克一定不要去碰，由轰炸机去摧毁。取得制空权以后就可以集中消灭中间的敌人了，注意打开的通道一定要死守，还有就是不要让自己的小兵牺牲。可以占领下边的飞机场，敌人的兵工厂只要是制压就可以，消灭完敌防空力量后把战斗机扔上去就可以了。

MISSION13 Natural Walk

■我方部队：步兵×2、火箭兵×1、运输车×2、吉普车×2　、小坦克×4、大炮×4、中型坦克×1、导弹车×2
■敌方部队：步兵×2、火箭兵×3、吉普车×3、小坦克×4　、中型坦克×1、大炮×3、导弹车×1
■攻略要点：小心敌人的3个大炮台，可以躲在树林里面。让吉普车上前开道。只要避开敌人的炮台小心的往前打，牺牲一点是难免的，最重要的是尽快派运输车把我方一队人马运送到我方基地即可过关，只要速度够快，即使是牺牲过半也能取得S的评价，尽量在10天左右完成即可。

MISSION14 Two-Week Test

■胜利条件：防守阵地14天
■我方部队：兵工厂×2
■敌方部队：兵工厂×4、飞机场×2
■攻略要点：非常麻烦的一关，首先是空中处于绝对的劣势。敌人周围加上还有2个中立的兵工厂总共每回合可以最多派遣8支地面和空中的部队。因此我方首要任务就是尽快占领中立的3个兵工厂和几个城市，利用集中兵力挡住唯一的入口牵制敌人，同时不要忘记建立防空部队。只能靠不断的充当炮灰争取时间了，要拼的话凭实力和金钱都会耗不起的。

MISSION15 Factory Blues



■胜利条件：破坏管道
■我方部队：兵工厂×3
■盟军部队：步兵×1、火箭兵×1、运输车×1、吉普车×1 小坦克×2、大炮×1、高射炮×1
■敌方部队：兵工厂×2
■攻略要点：开始前要选择自己的指挥和盟军的指挥。本关地形很麻烦，不是很容易挺进。敌人除了有2个兵工厂以外，连接管道的建筑也会出现增援部队。善加利用导弹发射台给予敌人打击，同时多占领城市保证资金来源。两侧的飞机场最好能得到，因为那样会使战斗很容易。由于没有时间限制大家大可不必着急的猛冲。

黄色版面

这里我们按照从低到高的的等级来打，也就是从下边来，然后吞并左边，最后再依次从下往上的顺序来。

MISSION16 Silo Scramble



■胜利条件：占领敌人指挥所
■我方部队：兵工厂×2
■敌方部队：兵工厂×2
■攻略要点：首先就是要占领造船厂，抢先控制制海权。因为我们这边拥有2个船厂因此比较站光，不过除了占领船厂以外最重要的就是要控制中间区域的大面积导弹发射台，如果一旦到了敌人手中后果可是很难想象的。一轮攻击下来绝对是毁灭性的。因此这个地方更是要好好的把守。

MISSION17 Sensei’s Return

■我方部队：兵工厂×2 、飞机厂×1
■敌方部队：兵工厂×3
■攻略要点：由于地形的原因，要想控制制空权就要把我方的小兵空运到对岸，可以占领一飞机厂和兵工厂，利用空中优势打击敌人为上策，不然敌人方面易守难攻，会消耗很大的兵力。建议在狭长地带配备导弹车进行远程攻击，前方放个皮厚的家伙顶住敌人即可。部队开进还是以中间兵工厂那里为主比较快。

MISSION18
Show Stopper



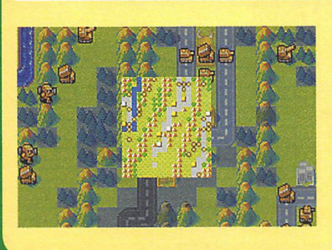
■胜利条件：消灭8个炮台
■我方部队：兵工厂×3
■敌方部队：小炮台×8、火箭兵×2、运输车×1、吉普车×4、小坦克×2、中型坦克×1、大炮×1、导弹车×4、武装直升机×5、轰炸机×2、运输直升机×1
■攻略要点：利用吉普车去探路，最好先占领自己附近的几个兵工厂，然后控制海上的制海权，先以左边的造船厂为主。利用自己的海上火力击垮敌人的地面部队，然后就可以大军逼近了。控制好节奏即可轻松取胜，开始只要顶住敌人攻击，后面就会十分的轻松了。敌人4回合就能到达我方前线，优先干掉敌人的空军力量。

MISSION19
Duty & Honor



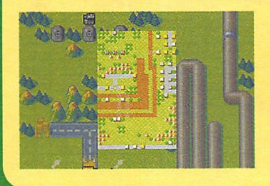
■失败条件：右上方城市被敌人占领。
■我方部队：步兵×2、火箭兵×5、运输车×2、小坦克×2、中型坦克×3、大炮×2、导弹车×2
■敌方部队：步兵×3、导弹兵×3、吉普车×1、小坦克×7、中型坦克×3、大炮×4、导弹车×2
■攻略要点：利用城市作为补给，一边往前冲一边占据城市，可以补充部队。地图上有2门激光炮，每2回合发射一次，直线4面发射，射程到达版面，不仅可以对我方进行伤害，而且还能对敌人造成伤害，一定要小心，敌人会利用激光炮的射击范围对我方进行堵截。只要能占据右上方城市，那么距离胜利就不远了。

MISSION20
A Mirror Darkly



■失败条件：我方指挥所被占领
■我方部队：火箭兵×6、运输车×2、吉普车×2、小坦克×3、大炮×4、导弹车×9
■敌方部队：步兵×4、火箭兵×4、运输车×2、吉普车×2、 小坦克×4、中型坦克×6、重型坦克×2、大炮×2、导弹车×1、高射炮×2
■攻略要点：快速部署导弹车和大炮，利用吉普车的视线把中间的部分照亮，了解敌人的踪影。同时火箭兵一直前冲，对于靠近山脉的装甲车给予重击。开始先以削弱敌人的实力为主，给敌人一个部队剩几个就可以，不一定杀绝。敌人可以过山脉地形的小兵只要一靠近就优先干掉，尤其是火箭兵。敌人只有挨打的份，只要调整好攻击思路很容易通过。

MISSION21
Foul Play



■胜利条件：干掉敌人3座炮台或者占领指挥所
■我方部队：步兵×3、小坦克×1、中型坦克×1、大炮×1、武装直升机×3、运输直升机×3、轰炸机×5
■敌方部队：步兵×4、导弹兵×3、吉普车×1、运输车×1、小坦克×5、中型坦克×6、重型坦克×1、大炮×3 、导弹车×4、防空导弹车×3、高射炮×3、炮台×3
■攻略要点：开始就要用轰炸机炸开管道，同时上方部队要往下打管道，一定要在最短的时间把飞机运上去。下边的步兵首先去占领城市，同时派遣一队轰炸机和武装直升机去右侧扫清敌军。积攒一个“SUPPER POWER”后使用，让右上角的我城市增援部队，干掉周围的装甲车，并占领飞机厂和兵工厂，干掉自己阵地的敌人后就可以两路包抄了。

MISSION22
The Hunt's End



■胜利条件：破坏上方的管道
■我方部队：兵工厂×3、船厂×1
■敌方部队：兵工厂×3、炮台×5
■攻略要点：开始前好好的选择两个指挥，开始后先占领城市继续用资金造潜艇对付敌人的炮舰，同时要和敌人争夺右侧的兵工厂，注意敌人的武装直升机，后期主要发展海军力量。盟军方面开始先去占领船厂和城市，立即用运输船把一队步兵运到对岸占领飞机厂，然后再把坦克运过去占据桥梁，同时右边小岛上的城市和船厂也要占领，争取2回合生产一架轰炸机，扫清障碍后利用炮舰就可以打破管道。

绿色版图

开始顺序是从左往右，然后再往上推进。

MISSION23
Sea Fortress



■我方部队：武装直升机×8、战斗机×4、轰炸机×6
■敌方部队：武装直升机×6、战斗机×4、高射炮×4、防空导弹车×4、鱼雷艇×2、炮台×8
■攻略要点：完全空战的一轮，开始先小心前进并保持队型。解决掉前来的战斗机和武装直升机，千万注意不要进入敌人战斗机的射程内，不然会损失惨重的。接着干掉其余能行动的敌火力后去干掉敌人的前两个炮台，，争取一口气干掉敌人的防空导弹车和高射炮，剩下的就好解决了，不仅要注意敌人射程，同时要注意自己的油量，没有油时可是会坠机的。

MISSION24
Drake' s Dilemma



■胜利条件：击毁两座炮台
■我方部队：运输车×1、潜艇×5、反潜鱼雷艇×4、运输船×1、炮舰×4
■敌方部队：步兵×2、火箭兵×2、吉普车×2、小坦克×2、中型坦克×2、大炮×6、高射炮×2、大型炮台×2
■攻略要点：由于敌人的炮台射程十分的远，因此我方在上边的海军要想下来将损失惨重。只有在周围布防利用道路狭窄利用炮舰扫清敌人的兵力，以利于我方的路上部队的挺进，只要能稳稳的控制住右边的造船厂，利用炮舰可以有效的打击炮台，然后可以直接把兵渡过去。不过一定要小心敌人的空军力量。只要合理利用海军力量将十分容易通过。

MISSION25
Sinking Feeling



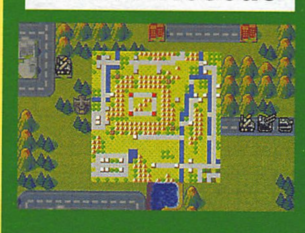
■胜利条件：17天内击沉在港口的9艘战舰
■我方部队：步兵×2、火箭兵×2、吉普车×1、运输车×1、小坦克×2、中型坦克×2、大炮×2、导弹车×1、高射炮×2
■敌方部队：步兵×4、火箭兵×1、小坦克×4、中型坦克×2、大炮×1、导弹车×1、高射炮×1、战舰×9(没有攻击力)、炮台×2
■攻略要点：难点在于开始我方没有兵工厂，要和敌人争夺右边的兵工厂，而且敌人可以占领飞机厂，这对于我方的威胁比较大。要想快速取胜还是先控制住阵地后发展海军，由于我方在那么短的时间内夺取敌人的机场将十分的困难，因此只有利用诱饵吸引敌人的空军，然后寻找机会消灭，要想发展昂贵的海军一定要多争夺城市。

MISSION26 Navy Vs. Air



■我方部队：步兵×2、高射炮×2、运输船×1、反潜鱼雷艇×3
■敌方部队：武装直升机×6
■攻略要点：开始先使用鱼雷艇护送着去占领右边的船厂和兵工厂。敌人初期的武装直升机会很麻烦，到达后先把步兵放下，再用运输船做诱饵吸引敌人空军，然后再干掉。敌人方面会占领周围的另两个飞机场，也就是说敌人最多将拥有3个机场，因此我们的防空设施一定要跟上，之后我们就要去争取上方的飞机厂，不然靠运输船携带兵力将无法和敌人抗衡，本关初期一定要好好积攒金钱，不然开销就会将自己拖跨的。

MISSION27 To hte Rescue



■胜利条件：消灭4个激光炮或者占领敌人指挥所
■失败条件：盟军全灭或者我指挥所失陷
■我方部队：步兵×1、运输车×1、吉普车×1、武装直升机×3、战斗机×2、轰炸机×2、运输直升机×1
■盟军：导弹兵×3、运输车×1、导弹车×1、防空导弹车×1、高射炮×1
■敌方部队：步兵×2、小坦克×4 、中型坦克×1、导弹车×5、防空导弹车×3、高射炮×5、大炮×1、武装直升机×7、轰炸机×3、战斗机×1
■攻略要点：又是比较麻烦的一关，首先我方要往上去迎接盟军，并且要干掉敌人唯一的战斗机。干掉左边的轰炸机和直升机后占领机场。盟军方面开始就要逃命，不要恋战，回撤汇合是首要，不然等敌人飞机过来就全完了。为了不至于全灭要优先占领一个兵工厂。本关最主要的就是不要被激光炮给打着，千万小心，这次每回合发射一次。

MISSION28 Rain Of Fire



■我方部队：兵工厂×3
■敌方部队：兵工厂×4
■攻略要点：比较合理的一关，虽然敌人开始要多出一个兵工厂但是我方却多出一座城市，地形方面敌人防守较为有利一点。战斗的方面就只要以兵工厂和城市的争夺战了，要想把战线拉长就要争取前沿的兵工厂争取时间。建议从右侧攻打，左侧主要拖住敌人即可，不过要注意随时喷发的火山，好在是随机的，敌我一样对待。

MISSION29 Great Sea Battle

■我方部队：兵工厂×2、飞机场×1、船厂×1
■盟军1（红）：兵工厂×2
■盟军2（黄）：兵工厂×1、船厂×1
■敌方部队：兵工厂×1、船厂×1、小炮台×11、大炮台×2
■攻略要点：首次4方大会战，盟军红要做的首要是防守敌人的进攻，同时要向下占领城市，尽可能的把战线往右边的炮台推进。盟军黄方要做的就是积攒资金发展海军，首要对付敌人的海上势力，同时尽量清扫敌人炮台。我方开始的主要任务就是去支援红方，首要以空军和海军为主。相信3个人的力量一定能够轻松取胜的。



MISSION30
Hot Pursuit



■胜利条件：击毁3座大炮台
■我方部队：兵工厂×2、机场×1
■盟军（蓝）：兵工厂×2、船厂×1
■盟军（绿）：兵工厂×2、机场×1
■敌方部队：中型坦克×10、重型坦克×5、导弹车×4 防空导弹车×2、潜艇×2、炮舰×2、鱼雷艇×2、小炮台×4、大炮台×3、激光炮×2
■攻略要点：非常变态的一关，敌人不仅全被管道包围着，而且全是大家伙。基本可以说是绝对的空战，为了更好的战斗开始只能积蓄资金和扩张领地，两盟军就向两边扩张，利用远程攻击内部的敌人。往里攻的时候就要做好一支部队只能有一次进攻的机会就是了。没有什么窍门可讲，完全的硬碰硬。

MISSION31
Final Front



■胜利条件：击毁敌人雷射炮
■我方部队：兵工厂×2、机场×2
■盟军（蓝）：兵工厂×2、机场×2
■盟军（绿）：兵工厂×2、机场×2
■敌方部队：兵工厂×8、机场×6、小炮台×6、大炮台×2、雷射炮×1
■攻略要点： 最后一关了，难度还是相当的大的。中间的路如果不怕死的话就去走，任何部队只要在它射程范围内，一下基本就算报销了。只能通过从左右两边绕过去干掉两个大炮台后先不要急着冲，最好是打通侧面的管道，只要能冲进去就冲着目标攻击，如果是轰炸机的话只要2下就可以搞定。

其它

■地形：这对我方的移动可以有相当大的影响的，首先就是山脉，所有车辆将无法通过，只有士兵和飞机能够不受影响，而森林一般对车辆将消耗2格的移动力，最高甚至到3格。海军方面只有暗礁会消耗2格的移动。

■指挥官：每个指挥官都有自己不同的特技，发动的效果也不相同，有的可以增加攻击、回复体力；有的可以增加援军、给敌人全军伤害；最有利的就是再行动了，当全部移动完了以后发动，所有的单位就可以再次移动攻击，非常厉害。其他的还有增加减少移动、增加视线之类的辅助类别了。

■挑战模式：挑战模式中我们可以通过挑战里面的对手来获得购买地图的资金。

mine语：这个游戏还是相当的有挑战性的，如果单单要过关也许不难，难的就是要全部取得S级别的评价。任天堂的游戏绝对的是值得大家相信，本作就是一个例子。各个关卡设定的都很讲究，如果不好好的计算好就贸然出马的话，等待您的就只有重来了。

文/GUKUMINE

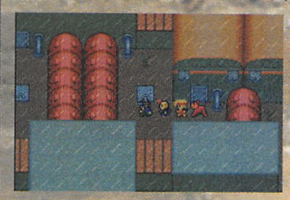




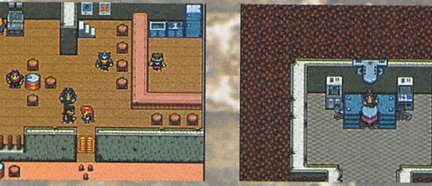
旧作重温・最圆满完全攻略解析

游戏一开始大家要先给自己起个名字，这里我们就暂且叫MINE。在楼上，两个老人在谈论グラップラー要来村子里进行抓人，并且为此他们雇佣了4个佣兵来保卫村子。在楼下的酒馆里，已经来了3个，正在大家询问最后一人时，マリア带着主角MINE来了。和屋子里的人对话，最后去找吧台旁边的男子交谈后，去找マリア，然后マリア会将其打飞。正在这时，来人说对方已经到了，村民纷纷逃入地下室。一阵炮火后，敌人开入了村庄，我们也要为此而战了。在解决掉2队的敌人后，敌人的头目就会出现，由于对手超强，除了マリア外其他3人均被干掉了。此时，MINE也会赶到和マリア一起战斗。不过最后还是被轻易的击倒了。

不知道过了多久，MINE发现自己醒来的时候躺在床上，要下楼的时候被カル看见，并又被其姐姐带到床上养伤。而且为MINE讲了他晕倒后发生的事情，除了他以外其他的人全部都死了。而且还把マリア的遗物BSコントローラ交给了MINE。再次睡上一觉后，终于能走动了。先和两个人打个招呼吧，以后只要和红发的女孩对话就能恢复体力。下楼以后发现自己在修理厂，在上边男子那里知道了ナイル为了修理战车去エルニニョ买零件了。地下室是洗车房和停车的车库。在1楼还可以存储物品。房间外面左边的信箱中能看见マリア的遗书，右边是抽奖器。来到村子里，在中间的枯木左边的房间里，和女孩对话可以进行储存，上面就是打探赏金猎物情报的地方了。调查墙壁后，可以看到两个赏金猎物的照片和所地资金。在村子的左下的房间内可以买到装备，上2楼后在右边房间的塌陷处跳下去可以取几个宝箱。之后就可以出村了。







一直往东走，绕过群山后来到了一个小酒吧，同时也可以在这里休息，休息后不要忘记把里面的箱子搜刮一通的说。下楼以后，和这里的人打探情报，得知一个叫メカニック的被关在了エルニニョ。又是エルニニョ，反正也正要去那里，就顺路看看

吧，出去后一直往上，在很多城市废墟中的城市就是エルニニョ了。同时大家也要在附近训练一下等级，因为在沙漠中就有第一个赏金猎物——鲨鱼，不过在取得战车以前先不要碰它就是了，不然会死的很惨。如果大家死了，会强制回到原先的村庄。要是胜利了的话可以回村子里，那个贴赏金猎物图片的房间里去领赏金。经过一番周折后，终于来到了エルニニョ。

在村子里转了转后，决定先去找ナイル。去那里的绿色的房间，和里面的店员对话后，知道了ナイル已经回家了。那么我们也回家看看吧，走着回去的话可太麻烦了，还记得帐篷的地下室里的电脑吗？先把左边的电脑打开，然后去右边的传送台右的那个选择去的地点后，站到传送台上就可以回去了。来到修理厂后，发现ナイル已经把战车修理的差不多了，而且还要送给MINE，先给战车起个名字吧。之后和ナイル对话后，ナイル让MINE先休息一下，自己会连夜修理的。第二天，战车果然修理好了。这下就可以出发了，不过不要忘记先在店员



那里补充燃料和弹药啊。那么前往エルニニョ吧。

在路上如果有实力的话可以去解决掉那个赏金猎物，换取1000G，然后再次给战车更新装备。在エルニニョ的绿色房子上面看见了被关押的那个家伙，对话后前往赏金猎人的屋子里，和看赏金猎物的人对话后，他们会离开，而他们就是赏金猎物中的那两个兄弟。不过现在无法找到他们。去绿色的房子2楼，可以玩青蛙赛跑的游戏，初期可以在这里赚点钱。去赏金屋左边的屋子，和床上的小孩对话后，前往2楼，却被士兵挡住，干掉他们后上楼。和牢房里的人对话后，去询问士兵，强行把钥匙给要了过来，救助了这个反抗组织的干部。再次对话后，他会离开。返回赏金屋，在左下角的男子旁推来油筒来到地下室，和里面的人对话后知道了ギンバ在ハトバ村里面，而且还给了MINE一个きんのいれば。

我们的下一个目的地就是ハトバ村了，先过了西边的桥，可是在桥上却有士兵在把守，看来只能使用武力冲过去了，干掉了他们的装甲车后，其他的两个士兵看到桥下正好有自己的军舰路过便跳了下去。沿路来到了ハトバ村，在地下的左边看见了一个红发男子，不过他会跑开。到中间下车后一直往下，再次和红发男子对话后他会让开，里面就是ギンバ了，拜托他后，他会和主角前往エルニニョ救助那个在监



狱中的男子いじる，和其对话后，他便会感激MINE而加入到队伍中，告别他外面的老姐后，便可以出发了，先取回自己的战车，然后出来一直往西南走，到达イヌの村，这里全是狗。在这个里面会有只红色的狗加入，之后这里就没有路了，一直北上，在原先ハトバ村的东北面的水边，看到了新的城镇，去绿色的房子，在外侧上到2楼以后，会出来只狗挡路，给它个わんわんグルメ，它就会让开（在只有狗的那个地方买）。来到地下室，看见有个人在这里，对话后他会离开。出来后在墙上看到了新的赏金猎物，大家换装后就可以去西面的森林找猎物了。穿过迷宫般的森林（战车无法进入）后，进入里面一座破旧的建筑中，在顶层可以看到白蚁的巢穴，在2楼找到一本日记，在上面知道这里的一切都是由于白蚁的缘故。那么我们就向白蚁穴进发吧。

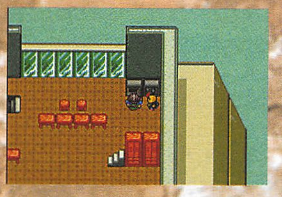
从右边往上进入白蚁的巢穴，在第四层洞穴最深处，终于见到了要寻找的红色蚁王，消灭掉红色的蚁王以后，去エルニニョ领奖金，同时在那里又见到了那两个被追捕的兄弟，这次他们在为自己的奖金提升而高兴，他们会再次离开。之后回去乘船到对岸，在那里可以买到不错的配件。买了之后记得存下档，之后回来往西北方向前进，在那里的隧道中看见一个家伙在那里，询问后得知他的机器坏了，看来不修理好是无法通过了，回去买个修理キット交给他，他便会修理



好机器。之后我们去其他的地方转转，再次回来后发现虽然有了进展，但是还是没有通，询问一下才明白，原来他的动力不足了。正当众人要离开的时候，那家伙却拦住MINE，要MINE用自己的战车从后面顶，看来只有试试看了。没料想这招还真管用，隧道终于挖通了。之后如果通过隧道可以到达一个小镇。来到バザースカ，这里可以改造自

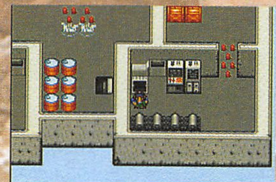
己的战车,改造之后并装备好弹药后一直往北,进入金字塔状的建筑,根据地上的图标前进。在到达顶层前可以看见两个保险箱,其中一个里面可以得到かみきれ,上面写着密码4673,然后退出金字塔,到外面的侧门里。在一扇大门旁边输入刚才的密码后,门就会打开。在里面的电脑选择DOWN后,楼上的物品就会下来了,其中一个就是那辆红色战车。

然后通过隧道回去。到左边的アズサの町。在这里可以到达



火车那里,不过先要回答一个女子的问题,在火车里见到了村长在他那里知道了自己的身世。原来自己是マリア抚养长大的一个孤儿,而マリア又在上次的战斗中为了保护自己而被杀害了,最后村长希望MINE要为マリア报仇。离开这里后,一直往北走,中途会遇见第三个赏金猎物——犀牛。之后可以到一个酒店,进入舞台,会被其中一个舞女拦着,回答几个问题后,她会让MINE等表演后去找她们。之后找个位子坐下就会开始演出了。演出以后和那个赏金猎物的2兄弟对话,他们便会离开。之后再次找舞女,她们就会带MINE去2楼,之后再到楼下就可以买装备了。

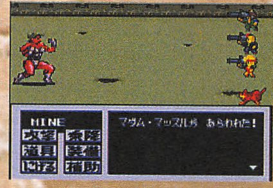
之后一直往北走,过桥后在一个小岛上有一座大厦,刚进来就从上面掉下一具尸体来。调查尸体后居然加入了我方(大汗……),那么既然加入了就带回去复活吧。回到最初的村子把它复活,之后它会跑到墓地那里,过去询问后才知道,她就是原来在村子战死的4人佣兵团之一的フェイ的妹妹。为了给哥哥报仇,被敌人打伤的。之后再次回到那座大楼里,先把第一层的门打开后,去上面的塌陷处跳下去,然后进入黄色的电梯上5楼。往上先干掉一拨守卫,后上去看见有两个人被关在房间里,从右下边的通风管道钻过去,和他们对话得到一个密码3374。之后再去第9层,推开两个士兵后在电脑上输入密码,然后选择OFF。之后返回5



楼后,在上面的楼梯一直往下到3楼,一直来到右下的房间后往上再下楼。从塌陷的地板上跳下去,干掉宿舍里的士兵后打开门,然后就可以把战车开上9楼,然后打开下边的门上顶层战BOSS了。

下来以后发现往东面去的道路现在已经通了,往东南方向一直走,穿过山道后来到デルタ・リオ。先把奖金领了然后修理一下战车,完事后去酒店,在里面见到了那个救活的女子,不过刚进来她就冲了出去。来到下面看见一条鲨鱼游进了船坞,过去一看原来还是那个女子,结果又给炸死了。再次把她弄活后就会真的加入了。回来后和右边的一个水手对话,然后去找他说的エバ,最后在船坞右边的船里找到了她,回去告诉水手后,再次回到那里后结果那水手也来了,并脱去伪装把エバ带走了。现在这里的猎物暂时先无法打,先去右边船上和一老婆婆对话后,离开村子一直北上,前往下一个目的地——ノボトケの村。

ノボトケの村是建立在一座佛像中的,在3楼的一个站台前和那个男子对话,花了3000元的咨询费后得到了关于野巴士的情报。然后出了村子,在地图周围寻找埋藏在沙土里的站牌(在巴士移动的那周围),等挖出来后就会有巴士停在那里了,调查就能得到了。之后回到港口城市,回去后乘坐原先坐过的那个小船,这次会前往另一个村子。花了100块后来到了村子里,去上

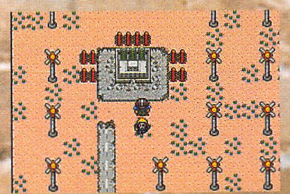


边的了望塔,在最上面找到了船长,和船长交谈后出来,然后来到船坞看见船长先行离开,我们也跟着回去吧,返回自己小船返航。经过一次导航后回到了刚才的港口,再次去找船长,船长会要求把狗留下来,之后就会出航了。我们这次可以手动控制船的移动了,我们要找的猎物就在这个村庄的南面海中。打败鲨鱼后船长会回家祭拜被鲨鱼吃掉的妻子和弟弟。之后我们乘船去イスラポルト西北的スワン之町。

スワン之町是一个天鹅样子的游船,在海上的一处浅滩上。和船顶上的老人对话后,下来,去天鹅的头上,在去之前要选择一个人前往,自然是选MINE了。胜利后去动力室的箱子里可以取得万能钥匙——ロックハッカー。然后返回イスラポルト往东北进发。

在地图的最东北角上就是タイシャー了。在村子里一直往上走,在山顶的神社里面先用ぬめ

ぬめさいぼう把看门的狗给打发了,然后使用万能钥匙把门打开,在里面可以得到新的战车。之后装备一番后就可以离开这里了。出来以后一直沿着山脉往下走,其中有个空缺的地方下来步行,可以到达せきゆさいくつじょう,在这里往东南可以到达プロテイン·パレス。进来后先一直走,闯过来以后进入下侧的楼梯,等左边的那女人离开后把电脑调到OFF,把前来挡路的4个女人干掉以后,到右下边去下楼,看见一排女人,对话后干掉一队后,其她的就会消失,左边和第一个女人对话后她会消失,把门打开以后,第二个女人需要打倒那一排的人,再次开门后见到第三个守门的。对话后沿路返回上一层,在一个老人后面有个楼梯,下去后看见一个女人,她见到我们就会跑开,先把她的电脑关掉后,去追她。沿路要关掉所有的电脑,回到原地后再往右



上去,干掉她以后回到第三个门那里,对话后开门下楼。和里面的黄发女子对话后她会逃到楼下去,一直追上她以后,一直转到左下面,一直往上去关闭电脑。之后就可以去那女子的房间那里和她战斗了,顺便说一句,她就是赏金猎物。只要移动到一个房间内,直接走到她那里就可以开打了。之后返回イスラポルト。

到イスラポルト后去船坞开船,一直往下会看见一条细长的水路,进到里面后看见一个水中洞穴,这里就是ダーク·カナル。在最里面水上会有障碍挡着,就地下船从上面的楼梯往下开,到障碍旁边的那个房间后把障碍去除。到另一个出口那里上面有楼梯,从那里往上。先到下边把电脑给打开,返回去把船开到刚才的电脑处上岸,把装甲车一起开上去,然后回去到右下边就可以见到BOSS了,和里面的老人对话后调查两个箱子可以得到道具,返回デルタ·リオ。去船上看表演,之后去找マリリン,答应她的条件后会花1000块给她买房子,之后去那破旧的大楼那里找她,在她背后调查选し た后,再和她对话,她会说出密码4913。

接下来开船去スワン,从上边上陆地,然后一直往上,在很多风力发电机的上面就是しょくいん じゅうたく。到最右边的房间里,推开箱子后发现楼梯,下来后和里面的人对话后可以得到ＩＤカード。然后一直往西南前进,来到风车中间的ふうりょ



くはつでんしょ。在这里先使用ID卡把3台电脑的控制关闭,然后通过电网带,再次关掉5台电脑后从右边下楼,先绕过油筒关闭本层的电脑,然后下楼。打开本层电脑那里的电梯的电源,然后回去把战车开下来,去找刚才那个在左上边门口守着的那家伙。

还记得原先在ダーク·カナル右边的出口吗?过去后可以看见一个小房子,那里就是モロ·ボコ。在这里装备一新之后,在这个地方的北面海域可以见到新的赏金猎物。之后从这里的一个浅滩上岸后一直往上走,在左边可以来到モンキーセンター,在这里调查一番后继续北上会来到一山洞。通过不断破坏墙壁来到最下层,在里面能找到一辆战车。取了战车以后就可以返回了。去モロ·ボコ的西南面,通过一个关卡以后,一直往西能到达人间ビレッジ,在这里更新人类装备后去这里的南面,上那里更新战车装备。全部更新完毕以后一直往北方前进就能到达尽头后一直往左上走能到达デスクルス。

在里面会再次见到被赏金猎人追杀的二人组,对话后依然会逃跑。和左边的人对话后,在进入前会把狗留在外面。先去右边推油筒,推到左边再推回来,然后去食堂吃饭。第二天重复前一天的工作,要连续2回。第三天后推4回油筒以后,去食堂里和右边的人对话,之后进入房间里调查柜子,得到さきわれスプーン。之后去最右边的一个空牢



房,里面先把柜子推开,然后使用さきわれスプーン,会挖出通道来。在这里绕到中间的一楼梯后一直往上,可以见到本次的BOSS。之后取回自己原先的装备后,往西面进发。

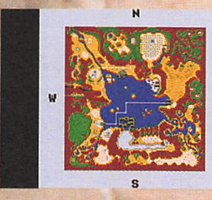
一直往西来到バトーけんきゅうじょ,通过右边的楼梯前往地下室,在这里可以让博士给制造战车,自己选择好了以后要给他的上面机器人相同重量的てつくず就可以制造了,而てつくず可以通过打倒敌人或者去此处右边的地带挖掘。之后去取回自己的小船,然后前往デルタ·リオ

方向，那里有座大厦。从海上过去后可以看见有个洞口，在左上方下车后要继续上楼。来到顶层以后先把那些大炮推下去，然后去下层左边房间找那家伙，等他跑了以后，我们返回战车处，他会在门口守着，过去正好干掉他。开始他会先使用2部战车攻击我方，胜利后他自己就会驾驶战车前来应战。打败他的战车之后就出现他的真身，要再次干掉他才能取胜。他也是赏金猎物。

战胜以后再次返回デスクルス，记得デスクルス下面的道路吗？现在就从那里进入。回的时候如果经过红色的海域，可以撞



见赏金猎物海龟。下来以后一直往左行，可以到达メルトタウン。在这里更新一下装备吧，基本上可以用到最后了。来到右边的房间菜园下面，出来后调查地上的盖子来到地下，再次见到了那两个兄弟，这次就要动真格的了。对话后他们会问你他们是否是最强的，只要回答不是就能战斗了。之后一直往西前进。出来后终于到达了从海上不能进入的最后战场バイアス・シティ了。在门口使用シンクロナイザ打开门，这个道具在デビルアイランド6层的一个箱子中。从左侧最下边的房间来回穿梭楼梯，来到一台电脑那里，调查后得到密码2958。之后在左上角的房间，从侧面进入中间的房子里，可以在箱子里搜到IDカード2。之后进入右边大建筑，上到2楼后在3个箱子里可以找到IDカード3。然后去这个最右边一个小房间里看见电脑上写着新的密



码7276。之后进入中间的门，发现这里的门进不去，沿着墙壁到左上面，使用万能钥匙打开门在电脑输入第一个密码2958。再用同样的方法去右边输入7276，之后第一个门打开了。之后再使用2张ID卡打开另一个门。进去以后是个电梯，先到楼下。到了楼下后，分别去左边的楼下，把电脑打开。再去右边把电脑关掉，之后从下边的楼梯下去，之后从右边上去，在2个骷髅中间关闭电脑。之后再往上去，关闭最上边的2台。之后沿路回上层，从电脑那里往左走，下楼。从左侧往上去，见到了原先那个在マド杀死众人的テッドブロイラー，一定不要手软了，经过一番苦战后，MINE终于替マリア报了仇。之后关闭他那里的两台电脑，返回电梯处，调查电脑打开门，来到地下4层以后从左边下到5层，从右边的传送后再次关掉电脑。从通风口到另一台电脑那里打开门，然后把战车从4楼开下来后，把下方电脑打开。返回3层去乘坐电梯到6层，（如果从右边楼梯下到6层，就能得到一辆新战车），再从6层下到7层后关掉里面的电脑。在7层的上边就是最终的BOSS了，不过暂时先无法杀死他，先从左边下到最底层，关闭里面的2台电脑，在此输入マリリン给的密码4913，之后就可以回去打最后一仗了。能不能过关就看这一次了，不过BOSS确实变态的说。



最强攻略就在54页

DRAGON BALL Z

龙珠Z～悟空的遗产II

GBA	厂商：INFOGRAMES	发售日：2006.6.17
	类型：RPG	价格：未定	其他：——

全剧情攻略（上）

——游戏系统解说——

操作感差一直是欧美厂商游戏的诟病，作为一款欧美的动作RPG，虽然本作中随处可以看到效仿日式同类型游戏的痕迹，厂商为了改善操作感也做出了种种的努力，但实际的效果并不是很好。还好在剧情上都是原汁原味，只要是龙珠迷就一定可以在其中找到来自原著的感动。

本作的战斗分为物理攻击和精神攻击两种，物理攻击为近距离攻击，精神攻击大部分为远距离攻击，并且随着等级的提高可以学到更多的技能。其中比较特别的是变身成为超级塞亚人或是超级那美克星人。当被操作者能够变身后，就可以在精神攻击中切换出代表变身的"金色Z的标志"，状态栏中左端的金色的三角变成最大时就可以变身了。变身后除了各项基本能力会有增加外，移动速度也会大幅度提高，尤其在boss战时能够体现很明显的优势。需要注意的是变身时需要一些时间使金色三角慢慢变小直到消失，在这其中如果被敌人攻击到就会强行停止变身。而且超级塞亚人的变身时间明显要比短笛变成超级那美克星人慢一些。变身成功后会逐渐的消耗EP值，当EP值减少到0时就会强制变成普通形态。

I流程方面则是以任务的方式给出，每个任务前都会用金，银，铜三种颜色的星星代表任务和主线之间的关系，金星任务一般就是主线中必须做的，银星任务是引导或触发主线情节的必要条件，而铜星任务则大多数和隐藏要素有关。本攻略会在每个任务后加上星星的颜色以代表它的重要性。



本作在剧情上完全承接1代的内容，从悟空在那美克星消灭弗利萨后回到地球一直到沙鲁游戏结束。因为在迷宫以及战斗方面本作难度并不高，所以本篇攻略会以剧情和挖掘隐藏要素为主，希望RPG苦手还要多多包涵。

序幕



距离现在16年前，2个拥有压倒一切力量的人造人突然来到这个世界。保卫地球的英雄们一个一个的死去。也许这正是地球上一个时代的开始……一个充满黑暗的恐怖的时代……

作为这个世界的幸存者，特兰科斯和孙悟饭两人的父辈都是来自地球以外并且拥有强大战斗力的战士，他们被称为塞亚人。拯救地球的重任就落到了这2个孩子身上了。

悟饭不仅是特兰科斯最好的朋友更是他的恩师，几年前，悟饭在和人造人的战斗中不幸失去了一只胳膊，为了替死去的亲人，朋友报仇，2个孩子一直都在进行着刻苦的修炼。



在练习时间时，可以先熟悉一下操作，只要利用2种攻击方式的任何一种打碎悟饭说的2块石头即可。在以后的游戏可以经常在这样的石头中打出补给道具来。

虽然特兰科斯已经很努力但是还差那么一点点无法成为超级塞亚人，为此他也十分着急，因为他急于要和悟饭一起并肩战斗，就在2人还在讨论如何才能变成超级塞亚人的时候，地面突然剧烈震动起来。可恶的人造人又来了。看到特兰科斯已经无需要他的指导，悟饭似乎此时已经觉悟到了什么，从背后把跟来的特兰科斯打倒后，悟饭只身一人飞向人造人的所在地……

当特兰科斯醒来的时候，天空正下着雨，一丝不祥的预感笼罩着整个废墟一般的城市。特兰科斯环顾四周却找不到悟饭的身影。

可以自由行动后利用悬崖边的飞行圆盘（Flight Circle)可以离开这里。

在城市的中央，特兰科斯找到了倒在血泊中的悟饭，这时的他已经变成了普通的塞亚人，刚才还无比坚强的战士就这样倒下了。出离愤怒的特兰科斯终于变成了超级塞亚人……



正篇

回到现在的地球，悟饭，悟空的儿子焦急的等待着他的爸爸打败罪恶的独裁者--弗利萨(Frieza)归来。

悟空的家里，悟饭正在和妈妈--琪琪（CHI-CHI)谈及父亲的事情，虽然2人都很惦记悟空，但是琪琪还是坚持要悟饭要以学业为重，不要总是在其它的事情上分心。并且要悟饭赶快找到数学书学习。

■任务1（金）找到数学书

书就在2楼的桌子上，很容易就能够找到。

找到书的悟饭回到自己的房间学习，不知道过了多长时间，悟饭发现窗户不知道什么时候被打开了，正好趁这个机会出去散散心。

从窗户出来后，进入左上方狭窄的通道，可以得到STR+1的道具。进入右边的场景后可以看到一个标有1的门，在以后的游戏中会经常遇到类似的门，数字代表的是打开此门所需要的最低等级，而操作不同的人物所能打开的门也不一样。到达右上方的场景，悟饭看到久违的父亲--悟空。悟饭一时兴奋得不知道说什么好，



可是不久就发现这个人并不像是爸爸，果然一阵薄雾后转过身来的竟然是弗利萨！！原来刚才的悟空是他假扮的！！

■和弗利萨的boss战：因为是第一个boss战，很简单，周围的石头打碎后可以得到补给。



惊出一身冷汗的悟饭一下子醒过来，原来刚才所经历的是一场噩梦。但是悟饭也隐约的感觉到弗利萨有可能来到地球。这时电话铃响起来，原来小林也感觉到弗利萨的"气"，当初在那美克星那段经历2人是无论如何不会忘记的。这股"气"实在是太熟悉了。小林和悟饭打算先会合再想办法。悟饭说在之前要先把自己的的塞亚战斗服找到。

■任务2（金）和小林他们在北部的荒地（Northern wasteland)见面

从刚才1门上方的2门进入洞穴，在宝箱中得到战斗服。然后从上方的出口出去，调查世界地图标志（Word Map Sign)可以利用舞空术飞到其他想要到达的地点。

到达北部荒地后，这里第一次遇到敌人，注意那种可以发射激光远距离攻击敌人。起初的HP和EP都太少，稍有不甚就有可能gameover。建议在这里先练一会儿级，这样后面的游戏就可以轻松很多。在战斗中悟饭发现敌人都是原黑稠军(Red Ribbon Army)的机器人，爸爸以前经常提到他们。这又让悟饭对这次出行感到了一些不安。到达最上方就可以看见飞行圆盘。飞到对面去就可以和大家会合。到那边第一件事就是到右下方拿到POW+1的道具。

饺子、小林、布尔玛、天津饭、乐平和贝吉塔等人都已经在这里等待多时。除了贝吉塔和布尔玛外（布尔玛来看弗利萨的理由竟然是……）大家都对弗利萨的可能到来而很是害怕。虽然贝吉塔对大家的惊慌多少有些不屑。但是短笛所强调的"现在只有悟空才能对付弗利萨"他却不得不承认。

众人的担心果然是正确的，正在向地球高速移动飞船中的正是弗利萨和他的父亲KING COLD2人。原来弗利萨在那美克星并没有死，他虽然身体已经被悟空打烂，但是在那美克星爆炸的最后关头被他父亲救起，并且以现在半肉体半机械的状态来到地球向悟空报仇。

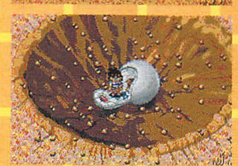


飞船终于降落到地球的表面上，弗利萨命令部下马上寻找悟空的亲戚朋友。这时一个淡紫色头发的谜之少年突然出现在弗利萨2人的面前。弗利萨父子当然不会把这样乳臭未干的小子放在眼里，但是让他们吃惊的是，这个谜之少年竟然同悟空一样也可以变身成为超级塞亚人。就连小林一行人也不知道这到底是敌是友。少年很轻松的就解决了弗利萨和他父亲。之后又以极快的速度来到山顶观望的众人身边，并邀请他们一起去迎接悟空。

众人虽然还是满腹的疑问，但是因为这个少年打败了弗利萨，所以从感情方面讲并不像是对头，只有贝吉塔对他超级塞亚人的身份着实的不愿意接受，因为他不相信会有第4个塞亚人。少年似乎也并不想进行过多的解释，在他所叙述的时间地点果然降落了一架飞船。从里面出来不是别人，正是悟空，那美克星上和弗利萨的那场几近摇动整个宇宙的战斗也只体现在他那破烂不堪的战斗服上，而现在面前的悟空仍然还是那个老好人儿。

大家对悟空的平安归来当然是无比的愉悦，但是当悟空说出他并不认识这个少年时人们却大为疑惑，这时少年提出要和悟空单独谈话的要求，为了揭开谜底悟空欣然接受，跟着他来到上方的大岩石上。原来这个少年就是来自未来的特兰科斯，自从悟饭死去之后，他就一直在人造人的追杀下过着整天不见天日的生活。为了警告过去不要重蹈覆辙，他来到20年前的这里，让大家提前做好准备，抵抗来自3年后人造人的威胁。悟空并没有对这几近荒唐的劝告表现出疑问。反之却很兴奋，因为又会有强大的对手出现了。但是特兰科斯却说悟空会在不久后因为新的病毒性心脏病而死去，无法为保卫地球而和人造人战斗，还好特兰科斯从未来带来了特效药，可以使悟空平安度过危机。最后特兰科斯说出了自己的身世，原来他是贝吉塔和布尔玛的儿子，悟空惊的大叫出来。特兰科斯警告说千万不要在他们2人面前提出这事，否则他就不会出生了。





悟空和大家讲述了来自未来的警告后，他和儿子悟饭来到自己的家中，琪琪虽然对悟空长达一年半的离别而不满，但是却因为长久的思念立刻烟消云散。一家人终于可以得到短暂的团聚。悟空向琪琪诉说了未来所要面对的大灾难，并且说需要悟饭的帮助，虽然琪琪有一万个不情愿。但是为了地球的安危，只能再委屈一次了。

可是操作悟饭后，先到南部的森林去打些怪，升点级。感觉差不多了，就可以调查中央世界地图标志，悟空会在赶来和悟饭一起到西城(West city)和短笛见面。

■任务3（金） 到达西城

西城是目前世界的中心城市，包括市长和布尔玛的胶囊公司(Capsule Corporation)都在这个城市里。刚到达西城就遇到这里的庆典活动，一个自诩为世界最强格斗家的叫撒旦（Hercule)的家伙在那里发飚。悟空说约好和短笛在城市中央的广场见面，但是现在并找不到他，要悟饭帮忙找一下，如果有什么不清楚的事情可以到胶囊公司去问布尔玛。和撒旦对话会得到撒旦的亲笔签名一份（我吐），并且得知要想进入中央广场就必须等这个庆典活动开始后，撤掉广告牌才行。



■任务4（金） 让庆典活动开始见到短笛

■任务5（铜） 到胶囊公司去见布尔玛

■任务6（银） 给撒旦寻找三明治（和撒旦对话后得到该任务）

现在去胶囊公司的门口和悟空对话可以了解到

一些关于悟空在那美克星打败弗利萨后如何逃离即将爆炸的那美克星的事情。进入胶囊公司后到左边2层的房间可以见到布尔玛完成任务5，注意之后就是一系列的连锁事件，虽然其中有些任务在顺序上可以调换但最终目的都是为了能够见到短笛。

■任务7（铜） 帮布尔玛购买所需的电子器件（和布尔玛对话后得到该任务）

■任务8（铜） 帮助DR.BRIEFS找到25个金色胶囊(在胶囊公司右侧的开发部中和布尔玛的父亲DR.BRIEFS对话得到该任务，关于该任务中25个胶囊的具体取得方法后文会有详细的说明）

进入胶囊公司上方的小屋可以接受乐平，小林，天津饭的挑战，现在打不过没关系，以后早晚能赢。胜利后会得到加能力的道具。到西城西部的电器商场(Electronics Store)买到布尔玛所需的东西后，返回胶囊公司，把东西交给布尔玛，完成任务7。她会为悟饭制作一个SCOUTER,有了这个工具就可以查看地图或对任何人进行调查了。从布尔玛的房间出来后会发生情节，DR.BRIEFS委托悟饭去调查一下关于胶囊公司内部出现间谍的事情。



■任务9（铜） 查出胶囊公司的间谍

首先到最东侧的保安那里得到蓝色的通行卡,利用它进入西侧的地下室，可以得到几个加能力的道具。然后上到3层,用通行证打开右边的门,调查房间内的开关可以打开左边的门,进入后就会找到间谍，他看到事情暴露召出怪物来攻击悟饭,打败它后就可以把他送到保安那里了,任务9完成。保安作为感谢会送给悟饭一张红色的通行卡，用它打开旁边那个需要用此卡打开的门，在里面可以查看目前所遇到的怪物和boss的一些资料。



到西城东北角去和人对话得知报厅的老板的儿子出了车祸而且下落不明，正因此而着急，难怪有很多人都买不到报纸。从上面的出口出去进入高速公路，就会受到司机的委托帮忙找回在车祸中失踪的4个孩子。

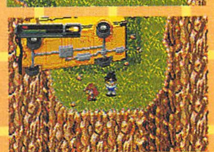
■任务10（银） 在西城的高速公路上找到失踪的四个孩子

分别在如图的4个位置找到失踪的4个孩子，全部找到后就可以回去和司机交差了。另外在高速公路的边上可以遇到超级胆小鬼弥次郎兵卫(Yajirobe)，他受加林仙人（Kalim）之托，送给悟饭一颗仙豆(Senzu Bean)。









回到城市西侧的报厅，老板因为感谢而送给了悟饭一张报纸，（这报酬也太少了吧）把报纸送给城市南侧餐厅里那个因为买不到报纸而郁闷的人。他会以回赠一份三明治来感谢。绕了个大圈子后终于得到三明治了，现在可以把三明治给撒旦了，完成任务6。

来到城市中央的庆典现场，撒旦收到自己最喜欢的三明治很是高兴，也同意马上举行庆典了。但是庆典刚刚开始，撒旦却又叫停了，原因是放的曲子不是他最喜欢的"Eye of the Lion"。好一个自私的人啊！一口一个自己最喜欢的，根本就不会迁就别人。无奈的悟饭再次担当起寻找音乐唱片的责任。

■任务11（银） 为撒旦找到"Eye of the Lion"的唱片

悟饭来到城市西侧的唱片专卖，售货员说这种东西早就不卖了，建议悟饭去北侧的古董店(Antique store)去找找看。古董店的老板得知悟饭的来意后很是高兴，因为他手头中正好有一张压存了很长时间的这张唱片，因为根本就没有人买。最后老板很慷慨的免费把唱片送给了悟饭。再次回到庆典处，这次撒旦没有再推托,庆典成功举行。悟饭终于得以进入中央广场见到短笛。

■任务12（金） 短笛必须要和悟空或市长谈关于西城的危机

短笛加入队伍后,可以在存盘处交换操纵的角色,把操纵人物换成短笛后,到胶囊公司找到悟空。

焦急等待的悟空开门见山就对短笛说南部的森林中出了一些乱子，原本是那里恐龙统治者的Triceratops King现在打算侵入人类的住宅区，那里的人们都很害怕。因为悟空本人要为了琪琪办些事情，所以就拜托短笛帮忙，正好也可以通过这个机会进行修行。

■任务13（金） 保护小镇上的村民，打败Triceratops King后回来向市长报告

通过南门后，会看到一个需要短笛最低等级10才能打开的门,打开后，穿过森林，通过一条瀑布后面的隐藏道路,可以看到通往小镇的白桥。镇内已经被恐龙糟蹋得的一片狼藉，村民都对Triceratops King以及它手下的恐龙无比的憎恶和恐惧，却又没有什么办法。躲过一群恐龙的横冲直撞，



终于见到了Triceratops King。悟饭痛斥了它的行为，但是Triceratops King却并不以为然。出于无奈只好交手。

■boss战：小心Triceratops King的撞击有很强的攻击力。只要打掉它3/4的HP,它就会求饶。Triceratops King保证以后和人类和平共处共同创建美好的家园,看在它的诚意上,悟饭他们也就饶过了它。

悟饭2人正准备回西城去告诉市长已经解决问题的好消息,在南门外突然对面飞来一个不速之客。悟饭有种不好的预感,因为这个人好面熟啊。当他声称自己是弗利萨的哥哥时,悟饭大吃一惊。没想到那个穷凶极恶的家伙竟然还有兄弟。显然这个叫Cooler的人是为报仇



而来的。但是他好像对此事并不是很心急。他只是说要悟空以后到新那美克星去找他决斗,而并没有对悟饭下手。（关于挑战隐藏boss Cooler的条件后文会有详细的说明）

回到市长大厅，市长正在为"集勇敢与力量于一身"的伟大格斗家--撒旦颁发西城的最高荣誉城市之钥（City key)。不料在颁发途中钥匙突然被一个观众席中的老人抢走，市长请求撒旦出手把强盗捉拿回来。可是撒旦又"恰当"有伤,不能行动。站在一旁的悟饭当然不能袖手旁观欣然接受了任务。

■任务14（金） 帮市长把城市之钥找回

一路跟着那个老人，从西南门进入森林，经过一番周折在森林西北的一个小木屋中找到刚才那位老者。老者对盗取钥匙一事直言不讳，但是他说他这样做是有理由的。撒旦根本就没有资格接受那城市之钥，他根本就没有为百姓做出丝毫的贡献。老人虽然很愤怒，但最后还是同意把钥匙还给悟饭，钥匙藏在来时有魔法阵守护的山洞里，现在魔法的效果已经消失，他告诉悟饭到那里找回钥匙。取得钥匙后，悟饭就可以把他送给市长了。

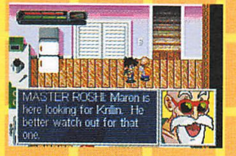


从市长大厅出来后，悟饭见到了短笛，短笛让午饭马上回到东部地区439（East district439),真正的修行马上就要开始了。

■任务15（金） 到东部地区439和悟空会合

3年后…………

经过3年的修炼，每个人似乎都成熟了许多，尤其是悟饭，3年前还稍显幼稚的面孔现在看起来更像一个男子汉了。悟空要求大家马上到Amenbo岛来集合，以应对来自人造人的威胁。



■任务16（金） 在Amenbo岛等待人造人

■任务17（铜） 拜访龟仙人（Master Roshi)

龟仙人所住的小岛（Master Roshi's Island)位于悟空家所处的东部地区439的东南方。进入龟仙人的小木屋会发现原来饺子和乌龙也在这里，饺子说根本帮不上忙也就不跟去了，因为去了反倒会让大家因为保护自己而分心。和龟仙人对话可以学到蓄力攻击(Super Kick Technique)。（注意：包括悟饭在内还有短笛和贝吉塔可以在龟仙人这里学习到蓄力攻击，全部都来过后才能完成这个任务）

悟饭和短笛2人来到Amenbo岛，众人果然已经到这儿集合了，3年没见，大家都有了或多或少的变化,尤其是布尔玛，竟然都有了儿子，这个婴儿当然就是特兰科斯了。除了悟空以外所有人对他是贝吉塔的儿子都感到吃惊的很。弥次郎兵卫再次出现在角落里，当然他可不是来对付人造人的，对他来说只有生命和肉包子才是最重要的,转交给悟饭一颗仙豆后就马上离开了。时间一分一秒的过去，但是传说中的人造人却一直见不到踪影，已经超过预定时间10多分钟了，渐渐的有些人开始怀疑特兰科斯的警告开始放松警惕了,就在这时,悟空和短笛先后察觉到2股神秘而又强大的能量从山下的城市中传来。这一定就是人造人了。但是不久这股"气"就消失了。无奈大家只能分头寻找,悟空嘱咐大家千万不要一个人逞能,发现人造人后马上通知大家。



众人分头来到城市中寻找人造人。大街上还有不少的市民，显然他们并没有意识到大灾难很快就要降临到自己头上。正当大家因为找不到人造人的踪迹而焦急不已时，突然天空中传来了乐平的声音："我找到他们了！！！"

大家赶到现场时发现乐平已经倒在地上不省人事了。站在他旁边的2个人就是大家一直所寻找并且十分畏惧的人造人。短笛的表情很是可怕，显然他知道眼前的对手要比自己事前想象的还要难对付得多。悟空让小林先救乐平回布尔玛那里，只要给他吃一颗仙豆应该还有得救。人造人对悟空他们会知道他们的身份并且准确的找到他们而



感到奇怪。但他们似乎并不怎么害怕。显然一副胸有成竹的样子。悟空提出换个地方再做较量的要求，因为这里还有很多无辜的市民。残忍的人造人很"配合"的解决了这里的拥挤，转眼间宁静的小城就变成了人间地狱。

愤怒的悟空让这两个恶魔跟自己来，他已经决定要亲手结果这2个地球上的毒瘤。

与此同时在宇宙中某个位置的飞船里，贝吉塔仍然做着他最后的修行，然而在他现在的心里，人造人显然不是最大的障碍…………对于卡卡罗特(悟空)的羡慕和嫉恨已经使贝吉塔在精神上无法承受更大的压力了，贝吉塔不相信自己作为塞亚人王子做不到的事情，而像卡卡罗特这样的被淘汰的塞亚人却可以做的到，这简直是太荒唐了。也许是过分愤怒的缘故吧，或是老天眷恋这样过分痴迷于力量的战士，贝吉塔终于得到了他梦寐以求的超级塞亚人。



现在开始可以控制贝吉塔，并且第一次可以使用变身成为超级塞亚人的力量对付敌人，关于如何变身前面已经介绍了，这里就不多罗嗦了。控制贝吉塔从飞船出来后，发现已经降落到胶囊公司内部了，现在的贝吉塔非常渴望能够马上找到人造人，能否保护地球这并不重要，尽快对超级塞亚人的强大力量进行试验才是最重要的。

■任务18（金）同其他的同伴在南部大陆(Southern Continent)会合

从飞船刚出来就接到个来自胶囊公司的委托，请求找到失踪了的那美克星人。

■任务19（铜）找到7个失踪的那美克星人并把他们送回到胶囊公司（这个任务的完成与否是挑战隐藏boss的前提条件，找到7个人的具体方法和地点后面有详细说明）

现在的贝吉塔可以通过世界地图标志来到南部大陆，悟空等人和人造人已经到达了那里。

通过和人造人20号的交谈悟空才知道，格罗博士从很早以前就开始研制人造人了，为了能够获得足够的资料他利用超精密的遥控跟踪仪器调查了包括悟空在内的所有格斗家很长一段时间，并且对他们每个人得意技能都有很深入的了解。几年前信心十足的格罗博士开始真正动手开发新型号的人造人，也就是现在眼前的19，20号。目的只有一个，就是杀掉悟空，为已经毁灭的黑稠军报仇。可笑的是格罗博士自从悟空到那美克星以后就再没有调查过悟空，超级塞亚人一事他当然也是一无所知，当悟空在他们眼前变成金发超级塞亚人时，他们才发现自己的重大失误。

正当悟空和人造人准备战斗的时候，贝吉塔这边正在向事发地点--南部大陆的最北端前进。

南部大陆这里的地形不算复杂，途中一处会有电网挡住通道，只要消灭掉这个场景的所有敌人就可以打开电网，目的地在最北端。

悟空和人造人19号正在这里进行激战。拥有超级塞亚人强大力量的悟空果然把人造人打了个措手不及，形势已经很明朗了，悟空占有绝对的优势。然而老天总是在这种关键的时候开玩笑，悟空因为被19号打中胸口而感到疼痛难忍，身体突然没有了丝毫的力量。这时大家才意识到来自未来少年的警告，悟空这3年内因为并没有感到任何的不适，所以也就一直没有使用过来自未来的特效药，但是没想到今天面临强敌被对手击中弱点，心脏病突然发作。悟空痛苦的倒在地上，旁边的伙伴心里都很清楚自己和对手的差距，现在如果冒然出手相救，必然会引起更大的麻烦。正当大家不知所措的时候，贝吉塔赶到了。在贝吉塔的保护下自知只会平添麻烦的乐平主动要求把悟空带回去。已经是超级塞亚人的贝吉塔有足够的信心一个人对付人造人。



■和人造人19号的boss战：

充分利用地形，先找到一个敌人打不到地方变成超级塞亚人，只要等级不太低，应该很轻松就可打败19号。

贝吉塔的强大远远出乎人造人的意料，19号就这样成为了一堆废铜烂铁。20号知道自己肯定不是对手，但是却说了些莫名其妙的话，似乎在他手中还有王牌，即使是超级塞亚人的贝吉塔等人也绝对不是对手。目中无人的贝吉塔当然不会让他一直在那废话的，一阵大爆炸后，20号躲过贝吉塔的攻击狼狈的逃走了。贝吉塔要求大家别来打扰他后就一个人先追上去了。贝吉塔走后，大家经过商议，认为虽然贝吉塔现在已经很强大了，并且他的自尊心是不会让大家帮助他的，但是大家还是想要跟去看看，必要时可以出力相助。

悟饭等人从贝吉塔炸开的缺口处继续北行，最上方有一个飞行圆盘，飞到下一个场景后，马上就会进入和20号的boss战，所以在之前一定要在记录点处选择好操作的对象。

■和人造人20号的boss战：

因为无法变成超级塞亚人，所以战斗上要困难一些,有一点必须注意，千万不要用B键的"气"攻击,和

19号一样，20号也可以吸收对手的能量。如果用"气"攻击他的话,不但对其造不成任何的伤害，反倒会给他加HP。把20号的HP减到20%左右战斗就会结束。

20号跪倒在地上，已经没有了抵抗的能力，这时贝吉塔和其他的伙伴也赶到了。

就在大家以为危机已经解除，人造人已经被彻底制服时,未来少年特兰科斯再次出现了。他带来的消息要比他本人的突然出现更让大家吃惊,这2个人造人竟然并不是特兰科斯从前所说的那2个人造人，历史竟然真的改变了，但这到底是为什么呢?难道真是只是因为特兰科斯的到来吗?

趁众人犹豫不决的时候，人造人20号逃跑了,让人更为担心的是他走之前所留下最后一句话:"你们可能还在为暂时所获得的胜利而感到高兴……但是只要我启动人造人17，18号，你们就会全部被杀死！！"

难道17，18号就是特兰科斯说的那2个人造人吗?！

布尔玛从后面赶来,她看到20号后很确定的指出那个人就是格罗博士,原来格罗博士已经把自己改造成为人造人了。这个就连特兰科斯也不知道。通过布尔玛大家了解到格罗博士的研究所在北部山地(Northern Mountains)的一个悬空的山洞中。大家决定去找到研究所，阻止人造人17，18号的启动。

■任务20（金） 找到格罗博士的研究所

格罗博士的研究所在北部山区的最北端，要想进入研究所必须要先破坏掉挡在山洞前3个能量发生器（Power Generator）。

■任务21（银） 破坏能量发生器

只有把发生器的发动装置破坏,才能使发生器停止工作,第一个发动装置很好找,就在发生器右边的一个场景。另外2个就要相对麻烦一些。左边深处的那个需要先到左下方的村民那里听歌词,从歌词中了解到信息后,到左上方山洞里把黑,蓝,绿的灯打开。然后进入里面的小木屋，屋中原来打不开的门就可以进入了。发动装置就在里面。右边深处的发动装置已经被一个恐龙当成了自己的窝,要想破坏它就得先让恐龙搬家。恐龙虽然同意了,但是要求悟饭替它把蛋搬到下面去。这里其实就是个小MINI游戏,拿起蛋后不能被敌人攻击，否则蛋就会碎掉。建议这里使用贝吉塔变身成超级塞亚人后可以使行动加快,更容易躲避敌人的攻击。当把3个蛋运走后就可以破坏发动装置了。现在中间的山洞可以进入了,格罗博士的研究所就在里面。另外在这之前20号会出来阻止你3次，每次都要打掉他25%的HP，他才会逃走。左下方的一处又能遇到弥次郎兵卫，得到仙豆一颗。



穿过山洞就可以看到了格罗博士研究所的大门，果然修建得隐秘,怪不得特兰科斯一直都没有找到，丧心病狂的格罗博士也就是现在的20号正在试图启动他的秘密武器。



"本来是不想这么快就再次启动他们的。但是现在的形式必须让我为他们做一次测试，我已经别无选择了。"格罗博士似乎并不想启动这2个人造人，难道他们还没有完成吗?

20号打开了2个像棺材一样的装置,盖子上清晰的印着17、18号的字样。看来这就是特兰科斯所说的人造人17、18号了。从里面走出了是一男一女。2人相貌清秀，和19、20号2个人造人的丑陋怪异形成了很大的反差,然而这天使般的面孔下隐藏着多么可怕的力量恐怕除了格罗博士以没有人会知道了。17、 18号的出现似乎并没有为格罗博士解决什么问题,格罗博士对他们来说除了赐予生命外就只有厌恶,对于格罗博士的命令更是不会去服从,17号甚至把格罗博士手中唯一可以牵制他们的自暴装置的遥控器也给破坏了。发觉到门外贝吉塔一行人的20号显得无比的恐慌，一边是自己的敌人,而另一边是更恐怖的自己的"亲生子女",任何一方都可以瞬间结束自己的生命。

与此同时，外边的贝吉塔等人已经破坏掉研究所的大门，而特兰科斯也已经赶到这里。贝吉塔带着轻蔑的语气对特兰科斯说:"这就是你所担忧的人造人吗?一个长头发的男孩和一个年轻的女孩?"显然他并不相信这样的小朋友能够是他的对手。但是特兰科斯此时就好像见到了恶魔一般,似乎在他的心目中没有什么人会让他惧怕到这种程度。这时研究所里面的18号好像又发现了什么新东西，"躺在这里面的是谁?看起来他和我们一样啊，难道他还没装好吗?"18号虽然是人造人但仍然不乏少女的好奇心。格罗博士似乎对这个编号是16号的人造人有很大顾及，反复强调16号是失败的产品绝对不能够启动。17号终于没有了耐心，轻松的把20号给解决了，他要18号把16号从器皿中放出来。

"如果他们再放出一个人造人，那我们就全完了。不！！！"

失去理智的特兰科斯用猛烈的攻击炸毁了格罗博士的研究所,然而却没伤到17、18号半根头发,甚至是盛装16号的那个大器皿也被2个人造人完好保护下来了。看来这2位根本就没把外边"捣

乱的家伙"放在眼里，就好像他们根本就不存在一样。



放出16号后，3人简单的交谈了几句就无事的离开了，而前来调查的众人更是莫名其妙，人造人似乎并没有与他们作对的意思，甚至是自己人先进行了挑衅。这种态度当然会若怒了贝吉塔，他根本听不进去别人的劝告，一个人先追去了，大家没有办法只能先跟着贝吉塔，走一步算一步了。





■任务22（金） 跟上人造人17，18，16号

从上方的飞行圆盘飞到街道上去，发现3个人造人还在这里漫不经心闲聊，显然并不担心后面的追赶过来的敌人。这时贝吉塔已经先赶到了这里，17，18号想让16号给他们展示一下实力。但是16号似乎并不怎么喜欢和悟空之外的人动手。最后18号绝定一个人对付贝吉塔。

■与18号的boss战：

不用再担心会被吸收能量了,可以放心的使用"气"攻击。当18号的HP降到50%时,战斗就会结束。

17，18号瞬间就把除小林以外的众人都打倒了,大家虽然没有什么性命危险,但是也确实领教到了人造人的实力,即使是像贝吉塔和特兰科斯这样的超级塞亚人也是同样的不堪一击。小林也是因为一时的胆怯中途退下来,才幸运的没有受到什么伤害。人造人也并没有为难他，并且说自己的目标只有悟空，而18号更是送给了小林一个香kiss,这让小林的心情一下子变得好复杂,人造人真的有他们想得那么坏吗？还是有别的什么…………



小林现在也没有时间多想，伙伴们都受了伤，还是先救大家要紧。恢复过来的贝吉塔独自一人离开了，大家心里都很清楚，对于他来说这个打击有多大。刚刚成为超级塞亚人的他，满以为会所向披靡，没有对手。但没想到这么快就被打败了，而且还败得这样惨。找个地方一个人静一静是他现在最好的选择。而短笛似乎也另有心思，嘱咐过大家不要跟来后，也一个人飞走了。

现在的操作者变成了短笛，现在的他心里很清楚自己和对手之间的差距，要想使自己变强只有一个人能够做到，那就是神仙（Kami）。

任务23（金） 去见神仙

神仙的神殿位于世界的最西侧，到达那里以后，可以通过2边的飞行圆盘飞到下面的加林塔去，到游戏后期可以经常能够打出"鱼"这种道具，每3条鱼就可以在加林仙人那里换取一颗仙豆，很划算的。经过波波先生（MR.POPO)的引见，短笛在里面的房间内见到了神仙。



短笛和神仙原本就是一个人，只因为很长时间以前的一件事情而分成正邪两个人，这样本身拥有的强大力量也变得衰弱了很多。这次短笛来找神仙就是想要再次合体，以超级那美克星人的形态去迎接来自人造人的威胁。而神仙虽然早就通过短笛了解到事情的来龙去脉，但是他却犹豫不决，在他心中似乎有更强大的敌人存在，短笛没有办法只能暂时在这里等待神仙的决定。



与此同时在悟空的家中，大家为了防止人造人来袭击这里而打算把悟空等人转移到龟仙人的小岛。正当大家在谈论如何搬运悟空时，布尔玛带来了一个比人造人来袭更为可怕的消息。通过布尔玛家的胶囊卫星照片，布尔玛发现一个酷似特兰科斯所乘坐的时间机器的东西。特兰科斯非常确定时间机器只有一台。而这台的出现很可能与之前一系列关于人造人的谜题有关系，所以特兰科斯，悟饭决定和布尔玛一起去调查这个神秘的"第二架时间机器"。（未完待续）



恶魔城晓月圆舞曲

补充研究

由于上期篇幅紧张，晓月圆舞曲的全BOSS战打法介绍的不是很详细，本次进行细致补充研究。另外上期漏登了全部道具的分布地图，这里一并补上，请大家谅解。

普通游戏模式

本部分的宗旨在于在普通游戏模式中以最小的风险击败Boss，基本上可以说是0伤害，时间不是第一性，至于一些需要运气成分很大的攻击方式本文不推荐使用。

第一战：がしゃどくろ

攻击方式：

1、放火焰

2、用手上的骨头砸

推荐使用魂：无

推荐装备：无

推荐携带物品：无

它发的火焰可以用武器直接打灭，发之前会有征兆，跳起来躲开也可以，攻击它的最好时机是在打灭火焰以后和它砸下骨头以后把手抬起来的时候，跳起来连续击打它的头部就可以了。

第二战：マンティコア

攻击方式：

1、口吐火球1--3发不定

2、尾针攻击，附带毒属性

推荐使用魂：アックスアー—マー

推荐装备：无

推荐携带物品：无



火球可以用武器打消，攻击的时机就是它缓慢移动的时候，配合飞斧，如果看到尾针动了以后2秒就要疾退，如果这个时候飞斧回来的话可以多打一下，尾针落地以后也可以攻击。注意不要被垫到，否则中毒时攻防俱减。

第三战：グレートアーマー





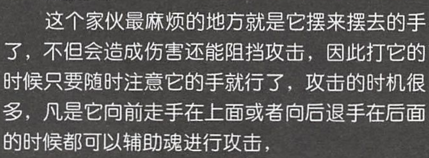
攻击方式：
1、不停移动
2、纵劈
3、突刺
推荐使用魂：无
推荐装备：伸缩剑
推荐携带物品：无



这个家伙的盾更是麻烦，可以挡掉一切攻击，除了——脚下，由于2种攻击方式的准备时间都超长，所以尽可以狂K，等刀到了跟前再用疾退都不迟。

第四战：ビッグゴーレム

推荐使用魂：15 ゴースト
推荐装备：长横斩武器
推荐携带物品：无
攻击方式：
1、不停移动
2、手向上伸
3、手向前伸
4、口吐岩石



这个家伙最麻烦的地方就是它摆来摆去的手了，不但会造成伤害还能阻挡攻击，因此打它的时候只要随时注意它的手就行了，攻击的时机很多，凡是它向前走手在上面或者向后退手在后面的时候都可以辅助魂进行攻击，

用第2、4招的时候更是可以站在它脚下狂K，等它手快放下来的时候往后退一下就行了，至于第3招可以跳起来躲避，同时砍它的头。

第五战：コレクター

推荐使用魂：40 キョウマ
推荐装备：长横斩武器
推荐携带物品：无
形态一攻击方式：
1、突刺



只要蹲下就可躲开，事实上只要一直打它它就不会攻击，只会后退，很轻松。
形态二攻击方式：
1、不停移动
2、双S形火魔法
3、雷魔法1−3发不定

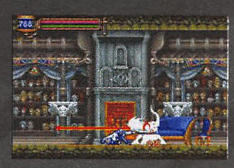
跳上两边的台子就可以不用跳打到它，要注意它的突然移动，发魔法前都有咏唱时间，双S型的火魔法正下方是空档，当两边的火球再次飞回来的时候跳起来打就行了，



雷魔法一般不会打到高处，所以跳起来或者站在台子上打都可以。
形态三攻击方式：
1、高速四处移动
2、伸长舌头攻击
3、喷出毒雾

这个形态就有些麻烦了，最主要是要躲避无规律的移动，攻击的时机是在它在地面上伸出舌头的时候，蹲下攻击，

其他时候以规避为主，在天顶上的舌头攻击只要移动一下位置就可以避开，第3种攻击方式不会在地面上用出，但因为判定范围很大，因此才不推荐跳起来攻击。实在对自己的操作没有信心的话就配合使用キョウマ（5秒内无敌。



第六战：しにがみ

推荐使用魂：17 ミニデビル
推荐装备：长柄纵斩武器
推荐携带物品：无
变身前攻击方式：
1、空中飞舞的小镰刀
2、不停移动
3、大镰刀旋转攻击
4、从地面升起的连续光柱攻击



变身前最麻烦的就是那些小镰刀了，还好都能用武器打掉，他总会把镰刀放到离你远的那一侧，趁镰刀没转追过去打，镰刀开始旋转的时候，求稳的可以疾退后使用真空刃（技能），追求效率的就在原






地砍镰刀1下后立刻疾退再砍再疾退，HP减到一定程度就会使用第4种攻击，看清楚光柱的起始地点后一直朝一个方向走就行了，注意不要被逼到角落里。

变身后攻击方式：

1、等水平线双向旋转镰刀

2、弧线旋转镰刀

3、带刀突进



他用第1种攻击的时候立刻蹲下，并用滑铲移动到他身边，这时候长柄纵斩武器的优势就体现出来了：你可以一直蹲在那里砍他，都不用动地方。

第2种攻击麻烦一些，一般他飞出镰刀都是在上方，趁这个机会砍他几下，估计镰刀快飞回来了就向镰刀一开始飞出去的方向二段跳，或者原地二段跳也行，千万不要向另一侧跳，否则会被上升的镰刀击中。



第3种攻击看起来气势汹汹，其实只要滑铲就可以让他偷鸡不成蚀把米，而且等他退回来的时候还可以再铲一次。要注意的是，两种形态中，死神本身是无攻击判定的，判定都在镰刀上，所以不用去躲避本体。



第七战：レギオン

推荐使用魂：42 ヴァルキリー

推荐装备：クラウ・ソラス

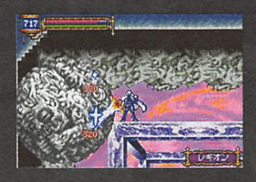
推荐携带物品：无

外壳脱落前攻击方式：

1、不停移动

2、从外壳上分离出行尸

整个战场的形状是“口”字形，由于敌人体积太庞大，所以想不伤HP的话就只能在上下两横处攻击敌人，边打边疾退，到了垂直的地带迅速用二段跳上去，不要恋战，配合女武神的光属性攻击应该很快就能搞定，要注意必须将4片壳都打掉最后才有魂可以拿。



露出核心后的攻击方式：

1、不停移动

2、触手发射激光

3、缩回触手弹射

因为核心的体积小得多，所以攻击方式1和3几乎没什么威胁，至于2，因为触手的移动方向完全是随机的，所以也没什么规律可找，在发射激光之前会有征兆，躲开就是了，要注意的是触手本身没有判定。

第八战：バロール

推荐使用魂：レッドミノタウロス、ヴァルキリー、スケルトンキッカー(魔导器)

推荐装备：クラウ・ソラス

推荐携带物品：MP全恢复 x 3/无

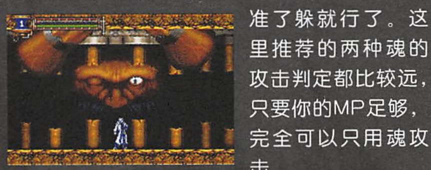
HP在75%以上时的攻击方式：

1.双拳对冲

2.双拳砸地



它的双拳除了上面外都有攻击判定，所以在它发第一种攻击的中段攻击的时候，可以站在它的拳上攻击它的眼睛。发第二种攻击前会抬高双拳，这时候只要看准了躲就行了。这里推荐的两种魂的攻击判定都比较远，只要你的MP足够，完全可以只用魂攻击。



HP在25%以下时的攻击方式：

1.右眼射线

射线扫过后地上会有一排火柱过去，用二段跳可以跳过，HP在10%以下会加快速度．这里有一个小技巧，在它的双拳收回去的时候，对准它的右眼偏右一点不停的用飞踢(就是在忘却的庭院






拿到的第四个魔导器），这样一来它根本打不到你，绝对可以完胜了。

第九战：グラハム

推荐使用魂：レッドミノタウロス、ファイナルガード、コレクター（如果魂的收集率很高的话）或者フレイムデーモン、おおこうもり、サキュバス

推荐装备：クラウ・ソラス、

推荐携带物品：MP全恢复 x 4/无

变身前攻击方式：



1、黑洞二连射
2、3 WAY 火球
3、黑洞四连射
4、黑洞渐开线辐射

之所以写2种使用魂的方案是因为如果想要达成完美结局就必须用第2种方案，如果想快速通关就用第1种，战术就简单了，背对他连续使用巨斧，攻击来了就用护盾挡，记得及时补充MP就行了。



大多数人都希望有完美结局，这样就有必要研究一下。

第一种攻击有2种形式：先下后上或者先上后下，反正是上段时候蹲下攻击下段时候跳起来就行了，黑洞的速度很慢，应该能反应过来，第2种攻击和フレイムデーモン是一样的，用武器就可以打掉了，第3种只要蹲下一直砍他就行，HP降到一定程度就会用攻击4，这个没什么好方法打，只能边打边躲，好在一次只有3个。



变身后攻击方式：

1、头顶上的激光发生器
2、左右两边某一边的爪子抓过来或者两边一起

攻击方式出奇的少，方式1几乎不会打到你，因为实在太慢，倒是2比较烦，一旦看到哪边的指甲闪光了就躲到另一边，但是等到爪子缩回去以后要立刻走回去，因为这个时候一般另一边的爪子也会抓过来，实在嫌麻烦就蹲下，如果这个时候被头顶上的东西锁定的话就用滑铲避开，在这个过程中不断用圣剑打它，很快它就OVER了。





第十战：ユリウス

HP在75%以上时的攻击方式：

1、鞭子（站立、跳跃、蹲下）
2、滑铲
3、飞踢
4、残像移动（无攻击力）

方案1

推荐使用魂：レッドミノタウロス、しにがみ、トリトン

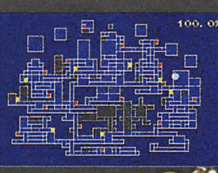
推荐装备：ハンド　ガン

推荐携带物品：MP全恢复 x 9



这个方法很简单，中心思想就是尽量提高STR，只用レッドミノタウロス（巨斧）来打他，并同时用しにがみ（漫天镰刀）辅助攻击，对操作几乎没什么要求，只要不停地跳并在空中放巨斧就行了，落地的时候如果时间来得及可以用手枪打他，因为他这个时候几乎没有远程攻击的招数，所以可以打得他没脾气，因为Julius的移动很快，所以背对不背对他也无所谓，一般只能打到一下。唯一的要求就是要买满MP全恢复药水。





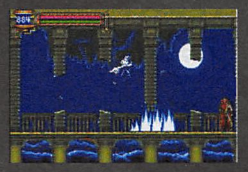





方案二：
推荐使用魂：キョウマ、しにがみ、コレクター（如果魂的收集率很高的话）
推荐装备：ファイナルソード
推荐携带物品：MP全恢复 x 4

想要挑战一下自己的玩家可以用这个方案，在这里我不一一列举招式的破解方法，因为他的速度快，见招拆招估计来不及，就介绍一种通用方法。Julius不愧是贝尔蒙多家族的人啊，抗性很多，クラウ?ソラス这样的光属性武器的效果大减，这时候ファイナルソード的优点就体现出来了：无属性、攻击力高、范围大、2段攻击，唯一的缺点就是硬直太长，这在Julius灵活的身手面前可是很致命的，因此就要每砍一刀就疾退一次，这样能躲过他大部分的攻击，攻击他的最好时机是在他残像移动之后和挥出鞭子以后的硬直时间。千万不要急功近利，慢慢地打，在镰刀辅助下大概4-5分钟就能打过这一阶段，实在没信心可以用キョウマ。





HP在25%以下的追加招式：
1、圣?十字驱魔
2、圣水
3、飞斧
4、十字架

方案1
没什么可说的，躲开攻击1后继续战术，不到1分钟他就该挂了。

方案2
这些大部分都是很熟悉的招式了，在HP到25%时会用攻击方式1，之前会进行很长时间的聚气，这个时候离他远一些，十字出现后不停向反方向走就行了，这个时候他是全身无敌的，大约5秒后结束。注意千万不要被吸进去，否则不死也只剩一口气。圣水还是沿地面的攻击，判定和ビフロン很相似，跳起来就可以躲开。飞斧一般是在用圣水让你跳起来以后再使用，只要跳的时候向离他的反方向移动一点以后落地就可以直接过去砍他。十字架看上去可以蹲下躲开，实际上不行，要用滑铲才可以过去，出招之前会说出特定的台词。除上面的招式外他在第一阶段的招式还全部会使用的，不过因为HP很低所以很快就OVER了。





最终战：？？？

方案1（全魂 + 混沌戒指）
推荐使用魂：レッドミノタウロス、ファイナルガード、トリトン
推荐装备：アスカロン、カオスルング
推荐携带物品：无

没什么多说的，MP无限就狂放巨斧吧，攻击都用ファイナルガード挡，Lv 70左右的话两个形态加起来也不用打一分钟。

方案2
推荐使用魂：しにがみ、コレクター（如果魂的收集率很高的话）/トリトン或者ストラス（收集率不高）
推荐装备：クラウ?ソラス、ドラキュラの服、魔王のゆびわ
推荐携带物品：MP全回复 x 3
BOSS第一形态攻击方式：
红色：自导飞行物 x 3
蓝色：恶灵冲击
黄色：吸收MP的定位结界

一上来除去绿色之外的所有魂都会被吸走，3个敌人每打败一个就能拿回颜色相对应的那一种魂，为了清楚起见，我把三个敌人都单独拿出来说明。

红色应该说是最烦的，一不留神就会被打3下，掉HP很多，对付方法是看准3个飞行物出现的时差跳跃过去，



或者用武器打掉，不过因为3个飞行物连得比较紧，所以要用硬直较小的武器，这也就是我挑了クラウ?ソラス而没挑ファイナルソード的原因。



蓝色的攻击范围看起来很大，其实有一部分是没有判定的，可以在它做准备冲下来的动作之前判断彼此的相对位置，来决定是跳还是用滑铲躲避，冲出屏幕外以后再回来时没有判定。

黄色的能力是没有攻击力的，唯一的作用是吸收你的MP，在出手前会有征兆，跳起来就能躲开，实际上根本没有躲的必要，吸干就吸干了，为了躲这个被别的打不值。难点在于要在纷乱的场面下分辨清楚各种攻击，其实只要盯着红色的就可以了，因为是最不好看清楚的，不推荐用武器击打飞行物，因为这个时候如果蓝色的冲过来不好办，用跳跃躲避是很稳的。至于蓝色的因为攻击的动作比较大，反应过来以后现躲都来得及，就是注意不要躲到红色的攻击上。黄色的攻击基本没有躲的必要，就是别让围着身体的那个咒符扰乱视线就行。





BOSS第二形态攻击方式：

1、巨型蠕虫乱窜

2、中央的黑色球体散发出的浮游体

3、中央的黑色球体周围生成的刺

4、蠕虫吐出的弹射球体

推荐使用魂：レッドミノタウロス しにがみ、コレクター（如果魂的收集率很高的话）/トリトン或者ストラス（收集率不高）

推荐装备：クラウ?ソラス、ドラキュラの服、魔王のゆびわ

推荐携带物品：无

如果直接打中央的黑色球体会发现攻击力低得可怜，注意四个角的眼睛，都击破后攻击力会恢复为100%，不过为了安全还是只击破下面的2个，击破后就用巨斧和镰刀加上武器猛攻，攻击球体或者蠕虫的头部都可以，不推荐后者因为危险比较大。过程中会遇到上面4种攻击，1和4只要判断准确一般不会被打到，只要别太贪心多打那几下就行。2比较烦，要用武器不断击打浮游体使其散开才可以，或者干脆打掉，遇到攻击方式3的时候，先看清楚刺长出来的方向，只有从6点开始，顺时针和逆时针2种可能，看到哪边的刺先出现等刺发射出去以后走到那边就可以了。





Boss Rush 模式

由于在Boss Rush 模式中等级固定为40，而且Boss Rush的目标是争分夺秒，因此操作和运气占有很大的成分，本文只能叙述大体的打法，具体的操作要靠玩家不断练习。另：本部分所有关于装备和魂的建议都是建立在玩家已经拿到了所有的魂和除需要在Boss Rush中取得道具之外的所有道具的假设上。

准备工作：

刚一上来就立即喝下“3年ミルク”，使HP变为1，并装备レッドミノタウロス（巨斧攻击）和ルビカンテ（HP越少能力越强）的魂，并且在整个过程中红色和黄色魂都保持这2个不变，蓝色魂装备ブラクパンサー（冲刺），用来在平时移动的时候尽量缩短时间。武器装备グラウ?ソラス（光剑），防具装备ドラキュラの服，戒指装备カオスリング（MP无限）。还要注意的就是由于HP为1，因此绝对不能被打到。

第一战：がしゃどくろ

冲到它跟前立刻放出巨斧，同时用剑劈一下就KO了。

第二战：マンティコア

跳起在空中合适的位置放巨斧后直





接冲刺过去，让斧子能同时打到它的身体和尾巴就可以了。

第三战：グレートアーマー

上来就先把红色的魂换成クロノメイジ（时间静止），将那家伙定住以后将武器换成グングニル（雷属性，攻击3次）冲过去2秒就能解决问题。

第四战：ビッグゴーレム

没什么取巧的办法，那个晃来晃去的手太碍事了，只能老老实实地用巨斧打它3下，注意背对怪物使用巨斧可以打到2次。

第五战：マンイーター

在普通模式中并未作为Boss出现，等3个触手都伸出来一次巨斧就都解决了。

第六战：コレクター

弱得可以，3个形态3个巨斧。

第七战：しにがみ

开始有些风险了，装备グラウ?ソラス后冲到它的右边背对它使用巨斧后用剑劈一下就可以让它变身，注意不要让小镰刀打到，变身以后仍旧是背向巨斧+武器猛砍，一般它的镰刀扔出去不等回来就挂掉了。

第八战：レギオン

仍旧装备グラウ?ソラス配合巨斧猛攻，动作快的话可以在它将自己逼到死角之前就解决问题，如果求稳的话可以等它接近了之后用3个变身突进的魂的任意一个冲到它的右边继续用巨斧，不过影响时间。

第九战：バロール

比较恐怖的Boss，招式判定范围很大，这里就要靠一些运气了，在尽量躲避他的攻击的同时用巨斧和グラウ?ソラス攻击，需要多加练习，至于第2形态的射线倒是不必担心，因为他来不及放出来就翘掉了。

第十战：グラハム

在离他比较远的地方放巨斧后向他靠近，虽然有些赌命的性质，但是可以在蹲下躲避他的攻击的同时用グラウ?ソラス打到他。当他用攻击方式4（见普通模式部分说明）的时候，可以用跳跃闪避的同时攻击，如果觉得不稳的话可以用ファイナルガード（完全防御敌人攻击）的蓝色魂来抵挡攻击，这样就不用移动。

当他变身之后，立即走到屏幕的最左端或者最右端，因为在这里才不会被两只爪子骚扰，然后使用背向巨斧，放心，斧子的范围绝对够大。当被头顶上的激光发生器锁定后就用ファイナルガード来防御攻击。如果要追求效率的话就呆在中间，左右不停走动的同时使用背向巨斧+グラウ?ソラス攻击，动作快的话可以在爪子行动之前就结束战斗。

当拿到了バジトロンライフル（阳电子炮）之后再挑战Boss Rush Mode时在很多时候可以将グラウ?ソラス换下来以提高效率。

奖励

当玩家成功击败最后一名Boss后，进入右边的门，游戏会根据玩家所用时间不同而给予不同的奖励。

4:00 以下：ヴァルマンウエ（真空刃）
4:00–5:00：バジトロンライフル（阳电子炮）
5:00–6:00：エクスカリバー（石中圣剑）
6:00 以上：ポーション（HP ＋ 100）

要注意的是，当前3种物品都取得之后，不论接下来的成绩如何，都只能拿到ポーション。




全部道具分布一览图
请玩家结合上期
37－44页的图鉴部分

窗外不归的云

帮你对付JS的不二法门

最新市场行情

掌机迷们好，阔别大家已有近两个月，云云高考结束后第一件事情就是上网来写市场行情呀，感谢大家对本栏目的支持，我会为大家带来最准确最全面的市场行情给大家，敬请大家一如既往地关注本栏目。

主机

本月GBA的价格有些小挫，全国各地店里报价较上个月都有所下降，港版日版都在530元上下，和BOSS熟的话500元左右就能拿到，目前GBA颜色版本已有很多，玩家们选择的余地很大，不过需要注意的是最近市场上出现了一大批GBA翻新机，笔者走马观花到各个店里去瞅了一趟，发现货真价实的GBA已很罕见，据其他地方的朋友介绍说当地这种情况也存在，为此笔者特意向某大店关系比较好的BOSS朋友打探，得到的回答是目前国内正宗的GBA已很少，大多数店里都是卖的翻新机，而这批货的来源正是那香港（当然，也有内地店家自己翻新的），鉴于翻新机极其低劣的质量，比如按键特找不到感觉，屏幕、电路板出现老化等现象，云云不得不提醒各位高度注意，按我的想法就是现在最好不要购买GBA，有准备入手GBA的就把眼光投向GBA SP吧，毕竟背光和可充电电池以及GBA所赶不到的按键感是可以让人狠心多掏300来块的，而且最重要的是现在购买GBA SP较GBA更为保险！

再说GBA SP吧。GBA SP自发售后在全世界都掀起了一股狂潮，比方说在北美，GBA SP在3月23日推出后，不到10个礼拜的时间销售便已达110万台之多，实在是吓人，正如任天堂营销部执行副总裁Peter MacDougall所言："在业内，任何产品突破一百万大关就可被定义为热销货了，GBA SP卖的比任何一部家用机都多，这也证明了对于游戏体验的一种扩张。"为了纪念百万销量达成，北美任天堂特意发售两种新颜色GBA SP，分别是火焰红和玛瑙黑。玛瑙黑虽然国内已经有发售，不过火焰红在亚洲市场却没推出，国内的玩家若中意的话可以考虑等到9月8日购买美版机，不过相信那时候这种高雅尊贵的SP一定会被炒到高价。国内方面，GBA SP的价格前段时间出现过反弹，不过现在也略有下降，基本上830元就能入手，各地情况稍有变化。

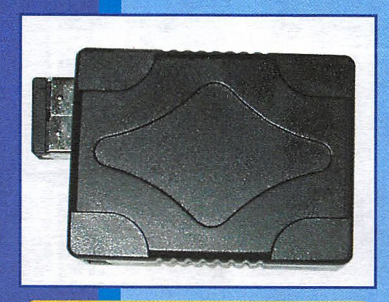
GBA SP的问题恐怕就集中在掉色上吧，实际上无论是银白还是蓝色甚至黑色，都会不同程度地出现掉色现象，玩家不必耿耿于怀，游戏机这东西，你越把它当回事它就越不是回事，实在担心的话就去买个GBA SP专用的包包吧，玩的时候取出，不玩的时候严密保护，将磨损降低到最低程度。GBA SP的充电方法虽然简单，但仍有朋友在网上发帖询问有关细节，云云这里给大家提示一下，由于采用的是锂可充电电池，所以我们不得不



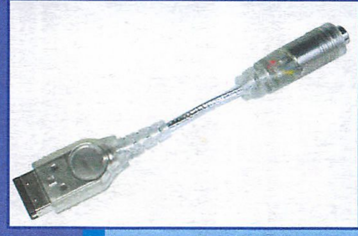
如今GBA有多种选择，你选哪一种？



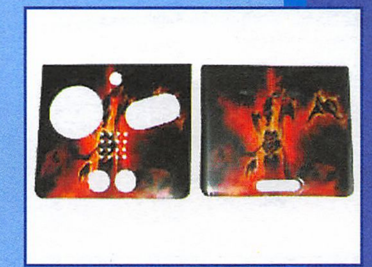
美丽的SP令众多玩家大掏腰包！

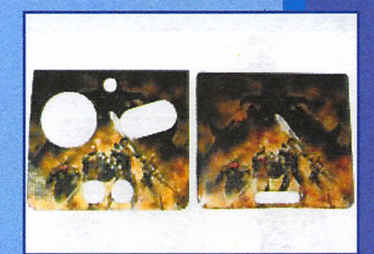


GBASP的耳机转换器，非常实用。



GBASP的耳机转换器，非常实用。







GBA的三种精致水晶胶贴



GBASP的超级水晶镜面

注意它的寿命。正确的使用方法是：当GBA SP的绿灯一转红后，立即停止使用；充电时，当红灯熄灭后，先不要停止充电，而是继续充电10-30分。在这里我只能简单地提这几句，以后有机会我会专门作一个“深刻”的电池专题来为大家详细剖析此类问题。

此外，有朋友反应GBA sp FFTA同捆版在市场上很难买到，的确，这个限定版一经推出就很热销，现在假如想入手的话就得多费点心了，目前一些店里也许还有存货，价格大概在1800左右，算下来GBA SP都赶一千三四了，恐怕这不是FF铁杆都下不了手啊。

■ 卡带 ■

自从烧卡器的价格逐渐合理后，GBA卡带的价格也呈直线下划趋势（当然指D卡），不过目前基本上已经稳定，各地的平均价格是：32M：35元/64M：50元/128M：100元。一般说来，卡带新出来时价格会很高，过一段时间普遍就会变得比较便宜。个人觉得现在买卡相当不划算，各位玩家还是砸锅卖铁凑钱整一烧卡器玩得了，几块D卡的钱就差不多可以买一128的烧录卡了，而且也不会出现记忆丢失，死机等影响游戏心情的现象。

■ 烧卡器 ■

本月烧卡器市场竞争激烈，各大厂商都推出了新产品，煞是好看。其中的重头戏是GBALINK新推出的256M卡带，别的不忙说，咱先看看它所具有的主要功能：

1.首创支持压缩功能，可将压缩后的ROM文件直接烧写到卡带中，以达到扩大容量的功能，这点恐怕就是新版卡带的最大卖点了，它为玩家节约了大笔开支，因为假如使用压缩功能，128M卡带可容纳256M以上的数据量，256M卡带可容纳512M以上的数据量。不过，在GBA上运行压缩过的游戏时，需要先进行解压缩，为了避免影响玩家游戏心情，所以256M卡带只支持64M及以下容量的ROM压缩功能，而128M卡带支持32M及以下容量的压缩功能，64M卡带支持16M及以下容量的压缩功能。

2.首创不关机回菜单功能，在ROM运行过程中，同时按下START＋SELECT＋A＋B键，可回到初始菜单重新选择ROM。该功能对部分ROM无效——即必须要在支持热重启的游戏中才能使用这一功能。

3.首创WINDOWS化图形界面的ROM选择菜单，有图标提示文件类型（比如GBA ROM，FC ROM，电子小说，电影，MP3都有不同的图标）。界面亲切，操作方便。

4.首创ROM选择菜单的游戏名中文化，并采用游戏名库，自动加载中、英文游戏名，无需手动输入。

5.采用EPLD设计，支持合卡功能，2M的RAM空间，最多可支持16个游戏同时存档。

6.采用可充电锂离子电池。

7.合卡菜单程序大小动态分配，最小仅8.5K。并且合卡菜单位置动态分配，合卡中的任一ROM有空间均可插入合卡菜单。

8.支持各种游戏存档类型，无需手动打补丁。

呵呵，好家伙。我把GBALINK网站的介绍搬上来了，

再来分析一下吧。从上面的介绍我们可以看到GBALINK的确有很多卖点，那么它的价格呢？从网站上看，128M产品（含烧录器和128M ZIP卡带）316元，256M的产品一套(含烧录器和128M ZIP卡带）只卖466元，呵呵。如同GBALINK以前的产品一样，这一款卡带走的也是低价路线，而这样一种具有多种新功能的产品携价格优势势必会在近期烧卡器市场掀起一股旋风。不过值得提醒大家的是，由于ZIP卡带采用了EPLD设计，所以耗电量大于GBALINK以前推出的FLASH卡带，虽说此型号比其他烧卡器耗电，但也不过分，应该是在我们所能接受的范围内。

EZ FLASH公司也推出了EZ FLASH的512M版本，该卡带配置有512Mbit的Flash ROM和4Mbit的SRAM，卡带产品外包装与以前的EZI 128和EZI 256基本一样，但是卡带的塑料外壳采用了新模具，因此与GBA和GBA SP的配合都非常恰当，不再有过紧以至难以插拔的现象，但是这并不是EZ二代，而只是一代产品的大容量版，所以功能上与一代无异（也没有时钟和EEPROM支持），这种型号的推出主要是满足玩家对更多游戏进行合卡和选择的要求，所以一般玩家也用不着，对大多数人来说256M版本就已经足够了，而且这个512M的需要1050元，相信下得了手的也少。而EZ二代也渐露眉目，在第113期电软我们可以看到EZ2的工程样品测试，也知道了EZ2所具有的四种基本功能：1、内建金手指功能，支持官方密码，并且可以自动加载，而且EC内存取码完全兼容；2、StartA+Select+A+B四键复位；3、真实时钟功能，而且可以用软件读取和修改卡内时钟，在GBA开机菜单中也可以显示和修改时钟；4、硬件支持flash存档。至于正式版会不会加入更多的功能，这我们不得而知，现在所希望的就只是将来发售时价格不会太高，玩家能接受就是。

XG FLASH全线降价，128M全套人民币350元，256M全套人民币620元，而且推出128M卡 1+1 套装，价钱和256M的全套价钱一样，而且降价不降质，凡购买任何一款XGFlash均赠送超级GBA水晶镜片一张（市价18元），绝对超值，另外XG FLASH 在6月11日正式开始发售XG2Lite，它使用了目前市面上GBA烧录卡里面规模最大的CPLD为控制核心，从卡带的金手指插口的地方看进去，就可以看到这片超巨型的控制芯片，我想是不用怀疑这片CPLD的能力的。XG2Lite 用四键复位的软件复位功能代替了原来设想的硬件开关复位功能(部分游戏不支持四键复位)，我测试了一下，像SONIC1，GBA LINK不支持该游戏的四键复位，新版EZ复位后的菜单画面是花的，XG2lite就可以正常回到菜单画面，难道这和FLASH卡控制芯片的POWER有关系？！XG2还内置了flash的硬件记忆功能，新版的XG2M V2.13可以选择使用flash硬件记忆或不用，这样flash记忆的功效马上可以测试出来(图片：http://www.xgflash2.com/XG2M213.gif)。同样XG2lite延续使用了XG1系列的进口3.6V电池，可以确保记忆的安全。目前市面价XG2Lite版128M全套人民币480元，256M全套人民币780元。

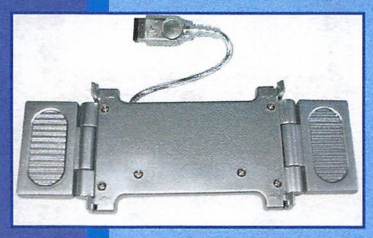


GBA XGFlash 128M 1加1 套装





GBA-SP 电源变压器



GBA-SP 迷你扩音器



GBA 四人对打分插



GBA LINK 烧录卡



GBASP 放大镜手把四合一



那么多种烧卡，真让人挑花眼

栏目电子邮件：yeyunzhang@163.net

■ 配件 ■

受GBA热卖的拉动，本月市场GBA SP配件相当火爆，出现了大量新产品，比如这个GBA SP的水晶胶贴，构思相当巧妙，它抓住了玩家爱美的心理，为GBA SP又增加了一个亮点，同时也保护了SP的外壳，而价格上呢，也不是特别地昂贵，市价20元，目前我在市场上发现了三种风格的这种胶贴，大家可以根据自己的爱好选择。不过呢，我猜想这个东西要是贴上去了再取下来就不大“完美”了，呵呵，就像GBA的屏幕保护膜一样。

上次我就提到过GBA SP的组装变压器，不过以前那种型号特重，很不美观，而现在市场上又出现了一种霸道的GBA SP变压器，完全仿原装制造，采用的是日版GBA SP的外形（个人觉得日版变压器要比其他版方便，因为其插脚可以折叠，携带方便），甚至连铭文都和原装一样，不过在GAME BOY ADVANCE的商标前有一个“FOR”，看来D商也惹不了任厂，该变压器110V-240V通用，这样有日版SP的朋友出门就方便了，再也不用带着沉重的北通火麒麟到处跑了。我还记得以前有人在论坛上发帖说想用日版变压器+50元RMB和人换亚版的变压器，现在想起来成乐子了，呵呵。注意：上面提到的变压器“MADE IN CHINA”，做工挺棒，市价40元。

虽说GBA SP采用折叠式设计，屏幕不容易损坏，但是许多玩友在不意之间也把屏幕划伤了，这下好了，GBA SP的镜面也出现了，而且还是高档的水晶镜面，由特殊的钢化水晶玻璃制造，不易磨损，十分清晰，这个比GBA的水晶镜面要贵上几块，大概需要23块才能拿到。

一种GBA SP四人对打分插也出现了，利用它，你可以直接让四台GBA相联，而不必像以前那样复杂地转接，而且该四打分插拥有联机小灯提示，如图，目前这个装置需要30元。

GBA SP的耳机转接器目前有了透明版本，看上去相当靓，价格嘛自然要比普通的贵上些许，不过这东西成本应该和普通的无异，JS真会赚钱。：）另外，一种另类的SP耳机转接器也上市，云云很喜欢这种方方正正的造型，看上去和GBA SP的机身相当协调，而且这个转接器插入SP后，就可以扩展出一个耳机接口和一个SP联机线插座，一举两得，不过价格就有些高了，30元，值不值就看你自己了。

我在市场上起码已经看到了不下20种GBA SP的包包，有布料的，有尼龙的，还有塑料的防滑套，价格在15-30元不等。我自己用的就是这款，包包里面还有一条伸缩带将GBA SP保护好，防止滑落，而且还提供有放卡带的地方，你也可以把它当作腰包随时挂在身上，怎么样，挺不错吧？

SP的配件还有比如摇杆，扩音器，放大镜，立体声耳机等，这些实用价值都不是挺大，我就不多介绍了。

本月还没发现GBA的新周边，这里推荐一下以前出的产品，就是两种GBA镜面，一种是锐屏，另一种是水晶镜面，有屏幕花了的朋友可以买块上面提到的镜面换了，保证效果一流，不过更换时最好找个灰尘少的地方，否则GBA的液晶屏幕粘了灰尘可不好办。

手机游戏的前世今生

文/市井小生

~回忆中的电子游戏~

美国人发明了游戏机，但却是日本人率先将游戏机变成一种产业，并使之“家庭化”，才成就了如今这全球年产值数千亿美元产业的辉煌。在80年代初，随着彩色电视机的普及使大型游戏机的显像管和扫描板部分完全可以被彩色电视机取代，这时制成的游戏机只相当于一个信号发生器，与电视机连结后组成闭路系统。这种电子游戏机就是我们常说的“家庭电脑游戏机”，或者干脆称为“电视游戏机”。



而电子游戏热潮在中国的兴起大体是从80年代中期开始的，小生我也是在那个时候认识到，原来这个世界除了拍纸画、老鹰抓小鸡、打沙包、跳房子、跳橡皮筋这些我们当时热衷的游戏方式之外还有一种叫“电子游戏”的娱乐方式，而这一切全拜日本的任天堂(NINTENDO) Family Computer游戏机所赐，它还有个好听的绰号——“红白机”。在1985年9月13日，任天堂公司发售了一款真正的游戏巨作——超级马里奥（Super Mario），这个游戏讲述了一个意大利管道工打败魔王拯救世界迎娶公主的故事。我至今记得我当时对这个游戏是何等痴迷，当时最大的愿望就是要找到这个游戏8大关32小关里每一个“加人”蘑菇（就是奖励玩家多玩一次），每一个无敌星星（身体长大、可发子弹）和每一个储蓄罐的位置。

~电子游戏无处不在~

"任天堂"凭借8位的“红白机”成为了中国家喻户晓的日本著名游戏机品牌，其后以16位"超级任天堂"和"世嘉"一起构成了新的日本游戏机品牌。如果电子游戏只是仅仅局限于这种专业游戏机领域，相信它绝对不会形成现在的年销售额近千亿美元的巨大市场容量。而电子游戏市场能有今天这么大的成绩和影响力，是因为它已经真正渗透进人们生活和工作中的方方面面中，在现在众多的消费类电子产品中都能或多或少地找到与电子游戏相关的娱乐功能。



当初的“红白机”游戏机结束后，世界的电子游戏趋势向细分化分解成三个大的类别，第一类是以日本索尼公司、美国微软为代表的专业游戏机平台，算是继承了任天堂“红白机”的“衣钵”，继续打着专业电子游戏娱乐方式的大旗，比较有代表性的如PS2、XBOX、任天堂GameTube等。第二类是以PC游戏为代表的电子游戏流派，比较出名的PC游戏如现在最流行的CS、传奇等，它们与日本索尼PS2为代表的专业游戏机平台相比无论游戏的可玩性、观赏性、娱乐性都不差，但是PC游戏的发展是跟PC技术的进步密切相关的，专业性功能方面不及XBOX、PS2这类设备；第三类就是消费类电子产品上的游戏功能，比如PPC、PALM以及手机上的游戏，以目前国内1.6亿手机用户量的数据而言，这也是电子游戏行业中用户数最多的细分市场了，而我们在这里着重向大家介绍基于手机平台的各类电子游戏。

～手机游戏的三极分化～

在中国，手机用户在短短的几年时间里迅速窜升到了1.6亿，照此速度下去，三五年中用户数量将达到2亿，这对目前众多在传统电子游戏领域意味着有潜在的用户。在手机上内置游戏功能，最早是从哪款机型开始的已经无从考证，但是给大家记忆最深刻的，用户数也是最大的当然非诺基亚手机上内置的“贪吃蛇”游戏非属。这款游戏首先出现在1998年底上市诺基亚6110上，后来的诺基亚5110、3210、3310等多款手机内置的游戏功能都保留了它。随着像诺基亚5110、3210、3310等几款低端机型在中国市场上的热销，“贪吃蛇”也随着诺基亚手机进入了中国普通手机用户的生活中，并成为他们闲时消遣的一大手段，也使“贪吃蛇”奠定了目前手机内置游戏中的老大地位。



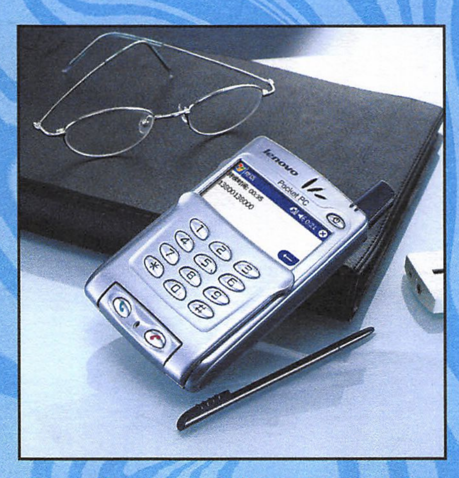
从“贪吃蛇”上市至今已经过了近四年的时间，在这四年间，手机性能已经从当初的单频单色发展到现在的彩屏、和弦、无线高速上网、拍照等多媒体网络时代，更有像索尼爱立信P802、多普达686这些PPC与手机“混血”的超级手机的出现，所以说对现在的手机内置游戏也应当是“士别三日当刮目相看”。从目前手机游戏发展的趋势看，大体上向三个方向分化：

1、传统的手机内置游戏。这类手机游戏主要集中在中、低端的手机产品上，被与手机操作系统一起固化在手机内，目前流行的贪吃蛇、五子棋、推箱子等等都是在手机上常见的游戏。随着手机技术的发展以及彩屏、和弦等技术在手机上的应用越来越广泛，这类游戏开始向彩色画面、逼真配音等方向发展，目前此类游戏拥有的使用人群最为众多。

2、可扩展性手机游戏。这类手机游戏主要集中在高、中端手机上，比如支持K-JAVA的西门

子6688i、3118，采用SYBIAN操作系统的诺基亚7650、3650，它是基于手机对K-JAVA技术的支持而实现的，其主要特点就是玩家不再局限于与手机操作系统绑定的几家游戏，而可以借助PC机实现任意游戏的安装，只要这款游戏的安装文件适用于这款机器。比如现在很多拥有诺基亚7650、3650的朋友都把手机改装成一款“GBA”,并在上面运行一些原来只在GBA上才能玩的游戏。

3、网络游戏。这类手机游戏根据采用的网络传输入方式不同分为两个方面，一是采用短消息方式进行游戏，这需要移动增值服务商的支持,而对玩家的手机并没有太高的要求，只要能发送和接收中文短消息即可。比如在广州由流行的“大富翁”短消息游戏就是其中一款,目前以移动梦网和联通在线为平台提供短消息游戏服务的移动增值服务商全国大约有100多家,提供的游戏数量约400款左右。二是手机将游戏下载到本地安装，这要求手机除了支持这种功能外还要有GPRS等这类无线高速上网功能，目前如波导女人星F1、摩托罗拉388等都可以实现这样的功能。 这类通过无线高速上网功能从网上下载游戏的手机即不像西门子6688i、3118这样需要借助外部设备，随时随地的就可以更换游戏类别，也不像短消息游戏这样画面简单，枯燥无味，可以说是集中了两者之长，可以看成是今后手机游戏的一个重点发展方向。





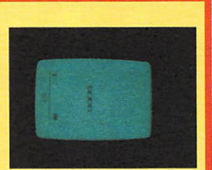
经典手机游戏回顾



■游戏类别：动作类
■主要代表机型：诺基亚6110、诺基亚3310、诺基亚5110
■操作方法简介：此款游戏最早出现在诺基亚6110上，后来经过多次改进发展成一个系列，有I、II代之分。玩家的任务是利用键盘上的2、4、6、8键控制贪吃蛇的走动，把果子吃掉。注意，贪吃蛇的头部不要碰到自己的身体，这样都会导致任务的失败。而随着被吃掉果子数目的增加，贪吃蛇的身体会越变越长。
■可玩性指数：★★★★



■游戏类别：益智类
■主要代表机型：爱立信 R310sc、T28sc、T29sc
■操作方法简介：这款游戏最初是由苏联的游戏制作人Alex Pajitnov制作的,它看似简单但却变化无穷,令人上瘾。从红白机到PC机,从几十元的手掌游戏机到几百元的GBA到几千元的手机,无一不出现它的身影。游戏中用2、4、6、8键分别控制目标下落时的运动方位,而5号键则是转动目标的命令,只要有一行空间全被目标填满就可以消除并得分。如果消除不及时被累积堆到画面顶部则宣告失败。
■可玩性指数：★★★★

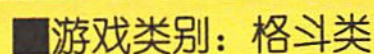






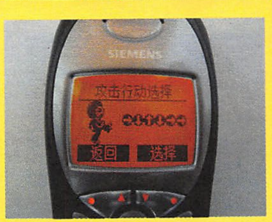


3 功夫小子



■游戏类别：格斗类
■主要代表机型：西门子2118
■操作方法简介：现在的网络游戏风头正劲，而当年国内第一款内置网络游戏的手机居然是有些死板的德国人所推出的——西门子2118。作为手机上的第一款网络对战游戏，游戏要求先从5个功夫小子图像中挑选一个喜欢的作为自己的形象，然后通过功能键设定六个进攻动作和六个防守动作，发送后便可以看见手机屏幕一系列精彩绝伦的打斗画面，三种招式六下连技共4320种组合，让你猜测对手的招式的可能性基本为零，这也使得游戏具有极佳的可玩性。
可玩性指数：★★★



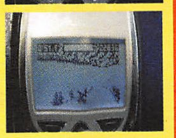




4 滑雪

■游戏类别：运动竞技类
■主要代表机型：诺基亚8310
■操作方法简介：在贪吃蛇渐渐让人失去兴趣时，诺基亚又推出了一款运动类游戏——滑雪，包括高山速降滑雪、跳台滑雪两个模式。在高山速降滑雪中，玩家要随时调整方向以防被跑道两侧的灌木林所阻挡。不过因为诺基亚一如既往的粗糙屏幕，其游戏画面简直惨不忍睹。
■可玩性指数：★★★







5 窝心宠物

■游戏类别：养成类
■主要代表机型：海尔雅典娜2000
■操作方法简介：这款窝心宠物类似于电子游戏机上的养宠物游戏，让你在手机上养小鸭子，以喂养、就诊、洗澡等多种模式照顾，最久可以养至8岁大。最特别的是它搭配Midi音效以及震动功能，让你感受亲临实境的震动效果。不过这只宠物小鸭子，小生我养了一个多月也不过只长了一岁，而且智商只有零，整天只知道吃和玩，气死我了。
■可玩性指数：★★★★★



6 五子棋

■游戏类别：棋牌类
■主要代表机型：摩托罗拉388、诺基亚3350、首信C5520 《五子棋》
■操作方法简介： 这个游戏可谓是妇孺皆知，游戏双方谁最先在棋盘横向、竖向、斜向形成连续的相同色五个棋子就为胜利，群众基础广泛，对培养大家的判断力和系统思维能力都有帮助。
■可玩性指数：★★★

7 雷曼保龄球




■游戏类别：休闲运动类
■主要代表机型：三菱e彩
■操作方法简介：这是鼎鼎大名的法国著名游戏公司UBI Soft进军手机游戏的处女作，算是一部呕心沥血的精品。多场景多难度是此游戏的最大特色，使用者们必须充当起这个大鼻子英雄，将手中的保龄球掷向目标物，要想打出好成绩可不是一件容易的事，不过在多次试验后找到一项包打“全中大满贯”的绝招。其实也很简单，站在中间，人面对方向选左一格，出球方向选右边倒数第二格，力度只用80％左右，试试，是不是典型的弧线球打法，而且每次都是全中了。
■可玩性指数：★★★★★

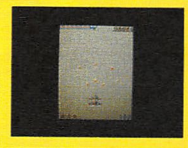




8 X战机



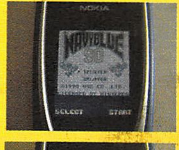
■游戏类别：射击类
■主要代表机型：三星T108、三星X199
■操作方法简介：这款游戏类似电子游戏机上的《1942》，通过三星手机人性化的键盘设计控制子弹发射和控制方向，只需要一只手就可以操作，而键盘上的2、4、6、8键同样具有指挥战机移动功能，5号键则是发射子弹的按键。游戏难度也十分适度，只要你是《1942》迷，在这里同样能得到相同的感受。
■可玩性指数：★★★★★

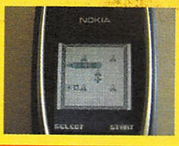



9 大海战



■游戏类别：回合制战斗类
■主要代表机型：爱立信T68
■操作方法简介：这款游戏也是从GBA上移植下来的，采用回合制，即可以单人游戏也可以双人游戏。游戏开始前你可以将你的战舰在地图上任意摆放，一般以几个不同长度的方格代表不同的类别的战舰，只要在最近的回合中将对方的所有战舰全部击沉即宣告成功。
■可玩性指数：★★★★★





10 超级马里奥

■游戏类别：冒险类
■主要代表机型：联想I188、联想288、诺基亚7650、3650
■操作方法简介：通过控制这个管道工前进、跳跃躲开陷阱及避开敌人，然后找准“奖励蘑菇”和“无敌星星”的位置，操纵的要点与在红白机上相似。
■可玩性指数：★★★★★





五大经典游戏手机介绍

■最超值的游戏手机——西门子6688i

也许有的人会说，西门子6688i是商务手机，什么时候算在游戏手机这个行列了，其实早在它自跌身价并进入平民大众的行列，就又催生了一款游戏手机的诞生。因为支持K-JAVA功能的缘故，所以西门子6688i除了内置有六款游戏外，还可以任意安装其它K-JAVA游戏，并可以利用MMC卡进行容量扩展，目前最大的MMC卡容量达到了256M。现加上现在只要1400多元的价格以及MP3播放、众多的商务功能，综合性价比实在很高。

游戏推荐指数：★★★

■最值得期待的游戏手机——诺基亚 N-Gage游戏手机

作为诺基亚众多产品中第一个手机游戏机，N-Gage受到了广泛的关注，无论是手机发烧友还是GBA发烧友都已经开始急切盼望它的上市。作为一款最新的移动游戏设备，N-Gage允许玩家通过蓝牙进行本地游戏对战，或是通过GSM / GPRS移动网络进行异地游戏。基于其无线的连通性，玩家可以随时随地用它下载游戏的补充内容例如作弊程序和附加关卡等。除了游戏功能外，



N-Gage还可以作为FM收音接收器、MP3播放器、PDA以及发挥它的原用途：手机功能。N-Gage支持XHTML语言浏览，还备有64MB的记忆卡以及适用于PC的软件以供PC与手机双向数据传输之用。通过主机内置的RealOne播放器你还可以观看视频片断，并将它们传输到其他支持MMS的设备上。据称，美国Activision、Eidos、THQ、日本世嘉、TAITO等游戏开发商都已经加盟N-Gage，负责提供游戏软件。

游戏推荐指数：★★★★★

■最不像游戏机的游戏手机——诺基亚7650

诺基亚7650笨拙的外形怎么也难以给大家带来快乐的游戏手机联系上，不过它除了内置VGA数码相机和可存储照片、图片的相册等功能外，其176X208像素超大彩色显示屏能给游戏玩家带来超视觉的享受。诺基亚7650手机上没有提供任何游戏软件，不过它支持基于Java或Symbian操作系统的游戏应用，其中，Java游戏Magic Line（魔幻多彩球）、Tao（道）和Symbian游戏Fireman（烈焰英豪）由中国软件开发商开发。



游戏推荐指数：★★★

■功能最强悍的游戏手机——索尼爱立信P802

这款手机集合了相当多当今前沿的科技元素，有人将它称之为是一部多媒体播放器是因为在它上面可以听MP3和播放视频文件，但从其本质上说来，P802还是一款以Symbian为操作系统的PDA手机，当然也支持基于Java或Symbian操作系统的各种游戏应用，搭配其4096色超大面积的显示屏和无限扩展的内存空间，绝对是最强悍的游戏手机。

游戏推荐指数：★★★★

■最异类的游戏手机——联想ET180

说联想ET180异类是因为它采用了在PDA上常见的POCKET PC2002操作系统，从这层意义上来说它是一台PDA。但是它又能进行通话及无线高速上网，这又是一部移动电话所具备的条件。其内置的Intel400MHz专用CPU运算性能赶超PII，加上3.5英寸的65536色高亮度液晶显示屏处理起游戏来可是一点都不含糊。由于有着出色的软硬件支持，ET180的功能强大非凡，特别是其采用了POCKET PC2002操作系统，这意味着凡是在POCKET PC2002操作系统上运行的游戏软件都可以在联想ET180使用，这让联想ET180的游戏扩展近乎于无穷。

游戏推荐指数：★★★★★

模拟最前线

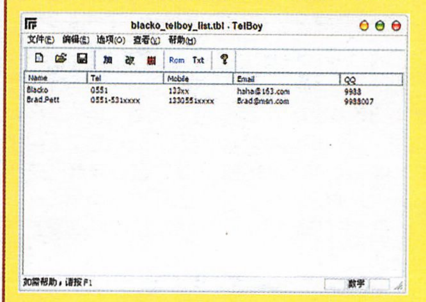
现在只要是玩掌机的朋友一般就经常要接触一下汉化作品和模拟工具，这次就带大家看一下最近的一些汉化游戏的新情报和一些新工具，不使用模拟器的玩家起码了解了汉化进度后就不会轻易买JS使用汉化小组的测试版软件充当全中文的游戏了。对于使用模拟器和烧录卡的朋友也有相应的新工具介绍。起码可以让大家对自己使用的工具有个起码的了解。

最新工具软件

■ GBA用通讯薄 ■

本月发现一款GBA用通讯薄软件“TelBoy”，全名为“Telephone Book for GameBoy Advance”，开发者是国人“Blacko”，这款GBA的应用软件，利用GBA便携的特点，结合日益成熟的烧录卡系统，为GBA系统提供一个便携的通讯资料解决方案，你可以将GBA变成一个电子通讯薄，相当实用。

介绍：软件的使用十分方便，如图，PC端的界面非常干净，操作十分直观，你可以将联系人的姓名、电话、手机、EMAIL、QQ都登录上去，看到那些图标了吗？点击“加”按钮就是增加记录（或者按 Ins），点击“改”按钮是修改记录（或者按 Enter），而点击“删”按钮则是删除记录（或者按 Del），相信大家拿到软件就能很快上手，我就不多谈它的使用了，提醒大家一点，当你将所想添加的联系人都添加进去后，可以将其导出为软件专门的.tlb格式，



当然，也可以导入到软件中，这样就避免了以后再次使用软件时重新输入的尴尬。



点击“文件–导出–GBA ROM”就可以将联系人资料制作成GBA文件，然后你就可以烧到GBA里看看，我个人觉得GBA端的“TelBoy”界面做得相当棒，看上去很清新的感觉，尤其是那个鹅毛笔形状的图标，非常漂亮……HEHE。当你把鹅毛笔移动到某个字母，比如说字母B，这样所有以B开始的名字会列出来，再按B键将笔拿到右边，比方说：在Brad.Pett上按A，就会显示该用户的资料，按B键退回。

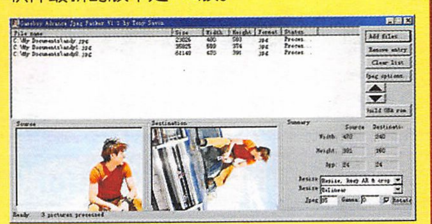
这个软件正如前面所说非常实用，将GBA屏幕大和便携的优点完全利用上，而且有时候还能利用它把GBA变成显摆的工具，嘿嘿。不过目前软件还有一些尚待改进之处，比如联系人的姓名不能输入中文，而且姓名头一个字符必须是字母，再就是联系人的记录被限制在512条之内。软件的开发者告诉我他将在下一个版本的“TelBoy”增加中文显示，用户自定义列，更换SKINS的功能，相信下一个版本一定会更强更好，同时也希望国内能有更多朋友从事GBA的软件开发，为我们献上更多的GBA软件！

■ GBA用计算器 ■

再为大家介绍一款GBA用应用软件，如图，这是GBA上用的计算器,嘿嘿，其实这个软件在前几个月就放出来了，可是一直没机会给大家介绍，而现在模拟汉化站恰好又是介绍这玩意儿的最佳地点，于是我就把它给搬出来了。至于使用方法嘛，我就不多说了，毕竟这种东西人人都懂……

■ 支持JPG的看图软件 ■

GBA以前也有一些看图软件，比如笔者曾经大力介绍过的PICTUREBOY，但是它并不支持JPG格式图片，只支持体积较大的BMP格式，而有一些软件如uf-gba slideshow builder虽然声称支持JPG、GIF等格式，但实际上仍是将JPG格式转换成BMP格式，所以做出来的ROM文件体积十分庞大，占用了原本有限的烧卡器空间，而现在终于有了一款真正意义上支持JPG格式的GBA看图软件了，那就是GBAJpegViewer，这个软件的最大特点就是如前文所述支持JPG格式的图片，我专门测试了一下，的确软件是直接将JPG格式的图片生成ROM，体积和原图片文件相比只增加了十几K(应该是看图程序)，酷吧？而且软件有一个特别贴心的功能，请看配图，看见软件界面左下方的那两张图了吧，可以看出来，右边这一张是在左边这张向右旋转九十度的基础上得到的，因为左边这一张的长宽比不适合直接在GBA上观看（由于这个软件不像PICBOY一样支持拖动显示，所以有一些图片在默认设置下无法完全显示），所以软件自动将其旋转，这样就适合在GBA上观看了，不过当你在GBA上看时，也得将GBA向右旋转九十度，说起来麻烦，用起来你就会明白这个功能有多贴心，记得以前自己使用PICBOY时为了得到这一效果，还得手工用ACDSEE将图片转换，现在用GBAJpegViewer就可以自动帮你完成这一切，十分方便。目前软件最新的版本是1.2版。



最新汉化情报

■《逆转裁判1》第一章汉化版 ■

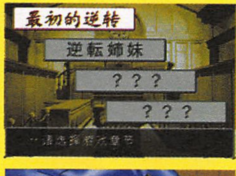
看了本期掌机迷GBA汉化专题的朋友都知道CGP小组在汉化《逆转裁判1》了吧，不过由于CGP项目很多，所以逆转一直都未完成，而本月一位名叫“jpgmfan”的朋友放出了《逆转裁判1》第一章汉化版，很厉害哟，这个是他独自完成的，从破解到翻译到编制补丁程序,费了不少时间,里面的文本翻译挺到位，没什么错误，基本上做到了忠实原著，字体也挺棒。也许有人会产生疑问，逆转1不是有CGP在汉化吗？为什么“jpgmfan”又来制作汉化版呢？也许我作为一个旁观者来解释这一问题很不恰当，所以我们来看看“jpgmfan”在论坛里的原话：“



要是我早知道CGP在汉化逆转1，我就不汉它了，真的！我当然不想重复劳动！问题是自己从不关心汉化界的情况，从没玩过其他人汉化的游戏，我只喜欢玩日文原版。因为很欣赏逆转1，



所以就汉化它，费了很多时间和心血读逆转1的程序、ASM破解修改、提取日文文本、翻译、造汉字字库、ASM修改图像方式的日文文字、编制补丁，再加上我是初次搞GBA汉化，所以我实在是克服了无数困难才会有现在的补丁的！等放出抓图时才被告知CGP在汉化逆转1，要是不放出来那我不是白忙活了？！何况这个只是第一章而已。不过既然知道了CGP，我就不想再重复劳动。而且我已说过最近没空汉化了(见我放出抓图的那个帖子)，虽说汉化是自己的兴趣所在，但在无偿的汉化与有偿的业务工作冲突时你会选哪一个？我尊重CGP和任何汉化者，请大家期待CGP的逆转1完全汉化版。”也许读者们看到这个消息会很伤心，其实这也是没有办法的，目前汉化界的现状就是这样……





■《快打旋风》剧情汉化■

madecell给我发来《快打旋风》的全剧情汉化测试版，以前madcell从未发布过本游戏的汉化测试版，这次我在与其聊天的过程中得知正式版即将完成，于是便要来了全剧情汉化版，装进GBA SP里玩了一半天，没发现有明显的错误，字体看上去很合适，而翻译质量也不错，当然，前面就已经声明了，目前只是全剧情汉化，菜单和LOGO部分会在最后的正式版完成。









■《WE for GBA》英化/汉化■

熊组的任意飞发布了英化/汉化《WE for GBA》的消息，问我为什么用“英化/汉化”这个组合短语，还是让我们来看看任意飞的原话：“让我这个新手发布一下新的进度吧：文本部分，也就是人名替换，已经进入到最后阶段，下一步就是校对，防止出现张冠李戴现象，如果不出意外，5天内就可放出第一个版本的补丁。这个补丁完成度如下：全部现代球员人名英文实名化，包括54支国家队，16支俱乐部队和2支现代明星队（人名字模被限制在6*8，显示不了汉字，所以弄成英文的了^−^）。关于两支元老队，目前仍无资料。再此版本中很可能无法全部英文实名。未完成：菜单汉化，这是下一步工作。放出初级补丁后，我会继续汉化菜单，让它看起来有更多的汉化味道。”

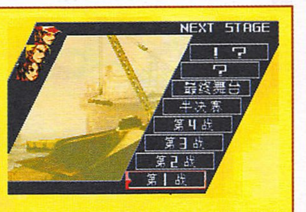


■《kofex2》轻微汉化版发布■

模拟天下的孤独狮子发布了《kofex2》轻微汉化版，照说来像这种格斗游戏即使玩日文版也全不会影响游戏，但是选择这种游戏来汉化可以说很适合一些初涉汉化的朋友，因为这种游戏一来文本量不是很大，二来一般破解都很简单，所以要是有兴趣搞汉化的朋友可以先把目光放到格斗，动作类游戏上，而不要去轻易动什么RPG，XIXI。







■《闪灵二人组2》菜单汉化完毕■

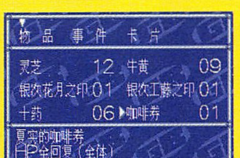




TGB工作室的《闪灵二人组1》还未汉化完成，一位名叫“xaterry”的朋友又发布了《闪灵二人组2》菜单汉化完毕的消息，由于对话和剧情部分没有翻译，所以现在只有“xaterry”自己翻译的菜单部分，而且其中可能会有不少错误，因为有一些日语死语查不到，翻译JJ们也不懂……所以看来大家要想玩到这游戏的话还得等上一段时间。







■《最终幻想战略版ADVANCE》汉化最新进度■

熊组的老大暗黑破坏熊在QQ上告诉我FFTA汉化完整版将在近期放出，说不定大家在拿到这本杂志时便能玩到，截稿时游戏汉化进度为：

项目	进度	项目	进度
● 角色名称	完成	● 商店等对话	完成
● 法则名及注释	完成	● 组织称号	完成
● 地名及注释	完成	● 技能掌握	完成
● 魔物种类名称	完成	● 卡片解释	完成
● 魔物种类注释	完成	● 道具名	完成
● 任务名称	完成	● 道具注释	完成
● 任务注释	40%	● 菜单	完成
● 酒吧中打听情报	完成	● 菜单注释	完成
● 武器种类说明	完成	● 战技名称	完成
● 主线任务剧情	完成	● 战技注释	完成
● 非主线任务剧情	60%	● 战斗状态	完成
● 其他组织名	完成	● 战斗注释	完成
● 其他组织注释	完成	● 队员怪兽人名	完成
● 店铺名及注释	完成	● 图片HACK	80%





本栏提到的所有GBA汉化游戏都可以到汉化情报资源站（http://j2c.126.com)下载！

本栏特约记者：窗外不归的云　　栏目信箱：yeyunzhang@163.net



本杂货铺刚刚开张，欢迎大家提出宝贵意见，想要啥就说吧。
mascar@sohu.com

让所有和掌机有关的东东都到这里来！



本期的掌机迷配套光盘听取了广大读者的建议，MASCAR自己真的是绞尽了脑汁。毕竟和掌机相关的光盘目前是蝎子拉屎——独一份，还需要在读者的关心下逐渐成熟。

动画 GBA格式的高达SEED动画

用GBA看动画，这已经不是什么新鲜事了，掌机迷第一期光盘中附送的动画不知大家看了没有。这次为大家献上的是最新版高达SEED影像，由于本人没有烧录卡，只是在模拟器上简单试了一下，感觉还不如rm格式来的清楚。另外现在好像也没有能够控制播放的软件，必须一口气看下来。这里偶想说一句，GBA的功能确实很多，但她必竟是个游戏机，所以那些想随身看电影动画的朋友还是去买口袋PC吧。

音乐 勇者斗恶龙怪兽篇原声集

上期的GBA恶魔城音乐CD可以说是GBA游戏音乐中的极品，只可惜像这样的精品实在是太少了。不过请大家不要失望，以后有机会的话还会给大家好音乐听。本次给大家带来的是GB上经典游戏DQM的原声音乐集，里面的音乐取自PS上的复刻版本，192kb的高质量MP3基本上重现了原作的天籁之音。

热门游戏 GBA上面的SS游戏

看到这个东西，MASCAR一开始还以为GBA上开发出了SS模拟器；后来看明白了才知道，原来这是某位达人将SS上的游戏《EL HAZARD》移植到了GBA上。对于这个游戏本人一无所知，所以也不敢妄加评论，各位还是自己去试试看吧。





经典游戏 曾经失落的回忆

模拟器一个很重要的作用就是让人们重新体验那些经典的游戏，盲目地追求能玩到那些新游戏会把某些人惹恼，最终的结果就是啥也玩不到。本期赠送的68个NGP游戏和163个WS游戏就是这样的一个目的，相关模拟器已在光盘中附带，偶尔玩玩这些退役主机上的老游戏也不错。

NGP	WSC
奥伽战争外传	最终幻想系列
神机世界	浪漫沙加
SNK VS CAPCOM	前线任务
合金弹头	SD高达
月华剑士	机战COMPACT
……	……

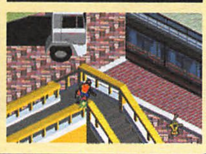
GBA精彩影像一览

本着精益求精的原则，本期的影像部分大幅精简，掌机竞技场部分是一个超级马里奥A的小研究，希望能对大家有所帮助。新作广场则包含了近期优秀GBA游戏的演示影像。欢迎大家能够踊跃提供自己得意的游戏演示，哪怕是一点点心得。只要你敢于拿出来，我们就敢登上去，至于报酬，那还用说，只多不少。









勇者斗恶龙怪兽篇原声集

作曲・编曲：すぎやまこういち

1、序曲
Overture
2、テリーの世界（街）
Terry's world
3、竞技の馆
Win the Game
4、果てしなき旅
NEVER ENDING Journey
5、变な世界
It's Curious World!
6、モンスターの战い
Battle of the Monsters
7、乐しい出逢い
Let's Join
8、广野を行く
Unknown World(DQ-I)
9、遥かなる旅路
Endless World(DQ-II)
10、冒险の旅
Adventure(DQ-III)
11、勇者の故乡
Homeland(DQ-IV)
12、地平の彼方へ
Toward the Horizon(DQ-V)
13、さすらいのテーマ
Through the Field(DQ-VI)
14、ミレーユとの战い
Fight against Mireille
15、星降りの夜
Beautiful Starlit Night
16、序曲
17、セレクト・モード
18、テリーの世界
19、竞技の馆
20、果てしなき旅
21、变な世界
22、モンスターの战い
23、乐しい出逢い
24、广野を行く
25、遥かなる旅路
26、冒险の旅
27、勇者の故乡
28、地平の彼方へ
29、さすらいのテーマ
30、ミレーユとの战い
31、星降りの夜
32、ME集



想知道成为汉化者的标准和要求吗？请关注本篇连载！

日文游戏汉化翻译入门



大家好，我是Robin，很高兴你能看我的文章。（众人：“又是个卖狗皮膏药的，走吧！”）今天，我想和大家谈谈日文游戏汉化的翻译工作。地球人都知道汉化日文游戏的目的，因此，在很多游戏的汉化过程中，翻译文本就成为了一项决定汉化质量的重要工作。不少汉化人在自己的作品上倾注了大量的心血，但却未能得到大家的认可，其中一个很重要的原因就是汉化后的游戏情节未能展现原作的风采。随着“五・一”前后众多GBA大作的推出，在我国国内又掀起了新一轮游戏汉化的高潮，很多热血翻译也投身其中。但是，不少翻译虽然有比较高的日语听、说、读、写能力，甚至能用日式的思维来考虑问题，却由于缺乏对翻译理论和技巧的系统学习，致使翻译后的文本要么不合逻辑，要么语句不通，无法使玩家真正感受原作的魅力。事实上，要想成为一名优秀的游戏汉化翻译，仅有高深的日语造诣是远远不够的。从今天起，我将和大家一起来探讨一下游戏翻译的理论与技巧。由于小弟是第一次写这种文章，所以还请大家能够多多关照。（众人：“少废话了，有话就快讲吧！”）OK，顺应民意，让我们开始吧！

成为优秀游戏翻译的十大基本要素

提起游戏汉化翻译，有人也许会说：“翻译嘛，只要会日语不就行了！”如果你也持有这样的想法，那就大错特错了。众所周知，现在几乎每一个游戏都有一定的故事情节，即便是格斗游戏也不例外(例如《拳皇》系列)。至于那些RPG、AVG游戏，如果离开了出色的故事情节，恐怕就会无人问津。从这个意义上看，翻译环节是整个汉化工作中最为重要的。因为能否让玩家真正地领会一款游戏的精髓，很大程度上取决于翻译水平的高低。对那些文字类游戏（例如《彼岸花》）来说，翻译工作不但直接影响到汉化的进度，也最终决定着游戏汉化后的水平。那么，一名优秀的游戏汉化翻译究竟需要具备哪些要素呢？下面就让我们一起来看一看。

要素一：

深厚的日语专业知识。顾名思义，作为日语翻译当然要有深厚的日语专业知识。在本人看来，要想成为一名优秀的翻译，日语水平至少要达到国际二级[注]。否则的话，你只能勉强翻译一些文本较少且比较简单的动作类游戏，遇到那种剧情完整，对话繁多的游戏（例如《DQ》、《FF》系列）时，恐怕就会感到力不从心了。

要素二：

深厚的中文造诣。一个优秀的翻译，不仅要精通外语，还要有深厚的中文造诣。汉化游戏的目的不仅在于让大家能够“独立“玩游戏，更重要的是让玩家真正领略游戏的内涵。现在看来并不十分出色的《仙剑》之所以能够红透全国，除了人物造型、系统设定等因素外，其富有深厚汉

语文采的剧本和台词也起到了重要的作用。因此，优秀的翻译必须掌握汉语的规律，否则，译出的文本没有文采倒在其次，要是连语句也不通顺，那还不如干脆不翻，让玩家省下时间去做别的事。

要素三：

热爱游戏事业。在我国有很多的翻译，但参与游戏汉化的却是少之又少。其中的一个重要原因恐怕就是他们中大部分人对游戏不关心、不热爱甚至抱有很大偏见。这样的人即使拥有丰富的专业知识和较多的业余时间，也不会将其花费在游戏汉化工作上，因此，他也不可能成为一名优秀的游戏汉化翻译。

要素四：

热爱翻译工作。很明显，一个只喜欢玩游戏却不肯花时间付辛苦进行翻译工作的人是绝对不可能成为一名好翻译的。

要素五：

丰富的游戏相关知识。现在的游戏已经不再像当年的《小精灵》那样单纯了。作为一种体验型商品，一个成功的游戏（特别是强调某种世界观的游戏，例如《寂静岭》）不仅有出色的画面和容易上手的操作系统，还会包含大量的历史事件（例如《信长》、《三国》系列）、逻辑推理（例如《逆转》系列）和专业术语（例如《机战》系列）等人文知识。在翻译这类游戏时，如果不去努力拓宽自己的知识面，掌握相关知识，那么就会束手无策，或写出牛头不对马嘴的译文。所以，要想成为一名优秀的游戏汉化翻译，就要在平时注意积累相关知识，这样才可以避免临时抱佛脚的现象。

要素六：

掌握一定的汉化技术。我国某汉化人曾说："翻译学破解才是王道！"翻译好的文本是为整个汉化工作服务的，所以，一个优秀的游戏翻译应该对汉化的原理与过程有一定的了解，最好能学会使用一些基本的汉化工具。这样不但有利于合理地安排工作时间，及时检验自己的工作成果，也可以在一定程度上减轻其他"同事"的负担。至于想称王的翻译嘛，那就赶快去学习汇编吧，祝你成功！

要素七：

良好的团队精神。就目前的状况而言，除了极少数独行侠外，大多数的游戏汉化工作是以"组"为单位进行的。对于这种"组"来说，最重要的并不是出众的个人能力，而是良好的团队精神。所以，一个优秀的游戏翻译应该注意从"组内"和"组外"两个方面来培养自己的团队精神。在组内，要经常与其他组员保持联络，发现问题及时沟通，协作解决；要主动向其他组员学习，并无私地将自己的知识传授给他人，将个人知识转化为组织知识。在组外，要经常和相关群体（特别是其他翻译）进行交流，博采众长，切不可拘泥与门户之中，相互排斥。

要素八：

充足的时间。即使你已经具备了以上七项要素，但却要和我一样为了每日三餐而四处奔走的话，那么你将很难成为一名公认的优秀游戏翻译，这主要是因为你没有时间去完成那海量的大作翻译。但是，这不应该成为你踏上翻译之路的障碍，因为，只要你为汉化做出了贡献，你就会赢得应有的尊重。

要素九：

良好的身体素质。作为一个优秀的游戏翻译，你必须拥有良好的身体素质。因为汉化工作通常都是利用业余时间来做的，所以开夜车也就不可避免。要想在繁重的工作中抵御疲劳与"SARS"的干扰，良好的身体素质必不可少，快去锻炼吧！

要素十：

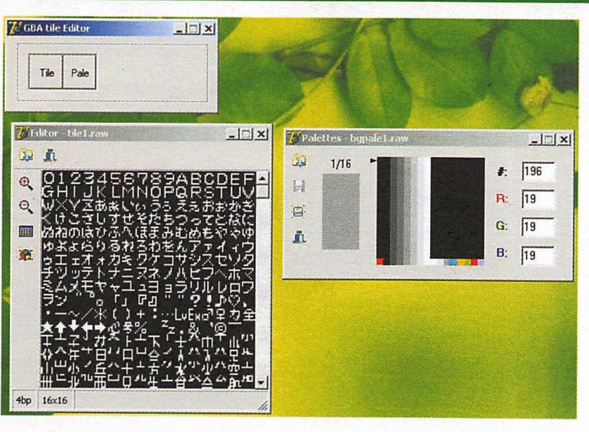
过硬的心理素质。其实这一点不需多言，因为我们很难想象一个既没耐心，又没毅力，遇事烦躁不安，且缺乏创新与不耻下问精神的人能够取得成功。

以上就是成为优秀游戏汉化翻译的十大要素，如果你全部具备了，那么恭喜你，因为你的成功指日可待。如果你还没有完全具备，没关系，没有人天生就具备这些能力的，慢慢来，只要你有恒心和毅力，成功必然属于你，让我们开始游戏翻译吧！

［注］：根据日本财团法人日本国际教育协会和日本国际交流基金的规定，对日语二级的要求是：学习日语的时间在600小时左右，完成初级日语的学习。能较熟练地掌握语法，汉字量1000左右，单词量6000左右，可以进行一般的会话且具有一定的读写能力。

下面我想和大家谈一谈在日文游戏汉化过程中翻译工作的具体步骤和内容。拟个什么题目好呢？（众人：“找扁啊，快点儿想！”）别急，别急，就用下面这个吧！

日文游戏文本翻译三步走



看过上面文章的朋友应该都知道，不是什么人都能成为优秀的游戏汉化翻译的。同样，游戏翻译工作也不是随随便便就可以做的，下面就让我们一起来看一看如何正确地翻译文本。

在通常情况下，我们在做任何工作之前都会先做一些相关的准备工作，翻译游戏文本也不例外。游戏文本翻译的准备工作主要分为以下三项：

第一步 准备工作

一、收集相关资料。

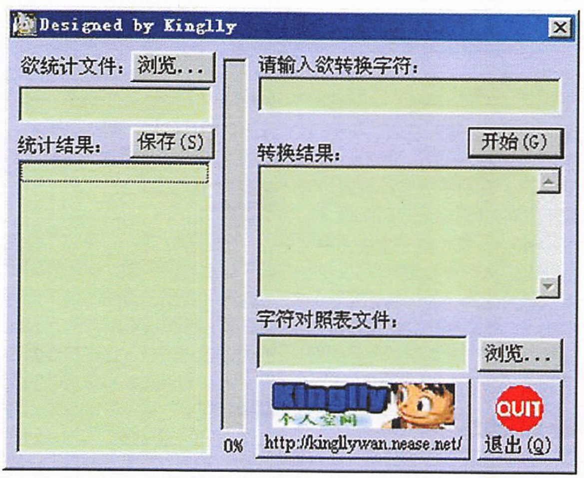
一般说来，像《马里奥赛车》之类的纯动作型游戏，破解人员只要稍懂外语就应该可以独立汉化，需要专门找翻译汉化的通常都是那种剧情完整、文字繁多的游戏。要想完全体现这些游戏的原貌，就必须要尽可能多地收集与游戏相关的资料。通常，翻译《最终幻想》这种故事情节宏大的游戏时应该深入理解制作者的立场和游戏的世界观；翻译《机战》类游戏时应该尽量去查找一些专有名词；翻译《七龙珠》的话，抽时间看看原作也是很有必要的。总之，翻译不同的游戏文本时，收集资料的侧重点也会有所不同，翻译应该根据自己的需要事先找好资料。

二、通读原文。

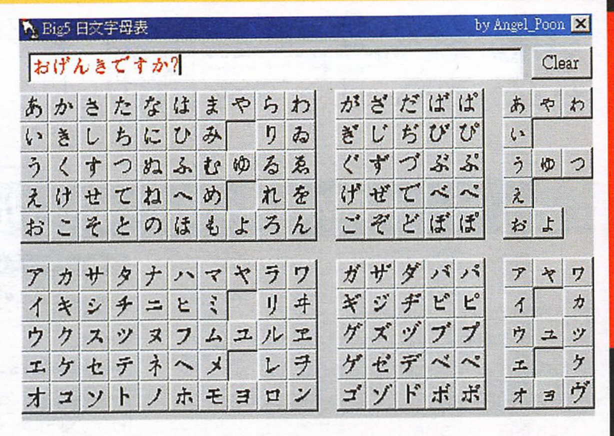
我国著名翻译家傅雷先生曾经说：“任何作品不精读四、五遍决不动手，是为译事基本法门。”在翻译游戏文本前，也应该先通读一遍或数遍原文。这样做既有利于了解文本的多少，以便合理地分配工作时间；也可以了解剧情的前后脉络，更好地掌握游戏的世界观、故事情节和语言风格。

三、确定翻译标准。

在翻译界，关于翻译的标准众说不一，其中争论最多的恐怕就是直译［注1］与意译［注2］了。本人比较推崇严复先生提出的“信、达、雅”的三字标准，即在忠实于原作的基础上，尽量让译文写得通顺，符合中文的语言习惯，且尽可能地赋予其文学性。当然，在翻译不同的游戏时，侧重点会也有所不同。比如我们在翻译《机战》等专有名词众多的游戏时，应侧重于“信”字，忠实地将原文中的专业名词翻译出来。而在翻译《逆转裁判》这种口语化比较强的游戏时，则可以偏重于使用意译，使玩家更容易理解游戏的内容。总之，一个优秀的翻译应该根据游戏内容的不同，灵活地掌握翻译的标准，不可太过死板。



“磨刀不误砍柴工”，翻译文本前的准备工作并非是可有可无的。有些人拿过文本后，从不做上述的准备工作，以为可以节省时间，结果在翻译的过程中才逐渐正确掌握游戏的语言风格和人物关系等重要信息，有时不得不返工，反而浪费了更多的时间。其实，要想真正做好准备工作的话，最好是能抽时间将游戏通关一次。当然，阅读其相关的评论也是一个好方法。因为，对翻译来说，只有“将原作连同思想、感情、气氛、情调等等化为我有，方能谈到翻译”。



第二步　分析文本和句子的结构

在做好准备工作后，接下来就是动手翻译文本了。在翻译的过程中，我们应首先将文本按剧情和内容分成若干段落。然后对段落内的每个句子进行认真的语法分析，对那些语法关系比较复杂的长句，必须找准主、谓、宾之间的关系，确定其修饰语，弄清每个词在句子中的作用，以保证译文的准确性。遇到没有把握或不认识的单词时，一定要马上查字典。（记住，查字典决不是一件丢人的事情，即使是日语达人，也会用到字典的。）如果实在无法确定的话，也可以向师长、同学求助，当然，你也可以通过网络与其他同道中人交流［注3］。（最好是向那些玩过你正在翻译的游戏的日语达人请教，可以省不少力气。）此后，还应该通过对段落内部各句子的严密分析，弄懂句子之间的关系，使自己更准确地把握原文的含义。（具体方法会在以后详细讲述。）

第三步　修改和复查

一般情况下，我们会在翻译的过程中不断地对译文进行修改，以求得其准确无误。但是，在文本翻译完成之后，还应该在掌握文本核心内容的基础上对其进行进一步的修改。因为在翻译文本时我们是以段为单位进行的，所以在修改时除了要找出漏译、错译的地方外，还应该从整体上将文本修改得统一、通顺。这项工作要多做几次，直到修改到满意为止。如果有时间的话，最好将文本交给其他负责这个游戏的翻译进行复查，这样可以减少由于自己陷入思维误区而产生的错误。

好了，翻译文本的具体步骤今天就讲到这里，下次我们来聊些别的内容吧！

文／Robin

Insert Picture To GBA Rom Opening　v1.3

Notice about import Picture
Support Picture Format : Bitmap
Picture Color : 256 Colors or above
Picture Size : 240 x 160

Notice about Rom Space requirements
Basic Picture Bytes to need 76,800 Bytes,
Extra Program Bytes (Display Mode) is :
1) Time Delay = 184 Bytes
2) Key Press Dectet = 132 Bytes
3) Scrolling = 280 Bytes
4) Fading (In & Out) = 408 Bytes

Load Bmp Picture　Start　Select GBA Rom
Bmp :
Rom :
Insert Rom Address : 0x

[Display Mode]
Time delay 2 Seconds
Press Key Dectet
Scrolling (From down to up)
Fading (In and out)

［注1］：直译通常指翻译时逐字逐句地翻译，不对文章做任何删改，且不改变语句的顺序。

［注2］：意译通常指翻译时只将原文的意思表达出来，而对其字词、语句及顺序等不做过多的要求，即“神似形不似”。

［注3］：强力推荐狼组的翻译论坛（http://www.lycatv.cn/bbs/forums.cgi?forum=16）。

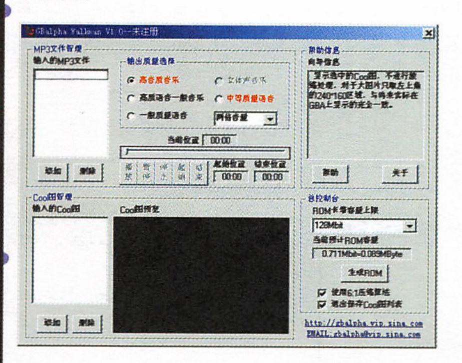
烧录卡专用工具介绍

文：gokumine

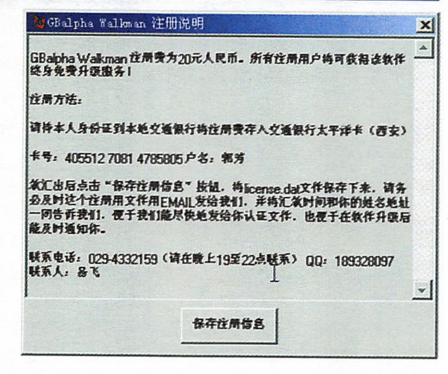
真正MP3的享受GBalpha Walkman

本次给大家介绍的是用于在GBA上听MP3的软件GBalpha Walkman。这个软件的开发作者是大家熟悉的yifei，只要使用了这个软件，有烧录卡的朋友大可把自己的MP3供起来了^v^。好了，下面我就给大家详细的介绍这个软件。

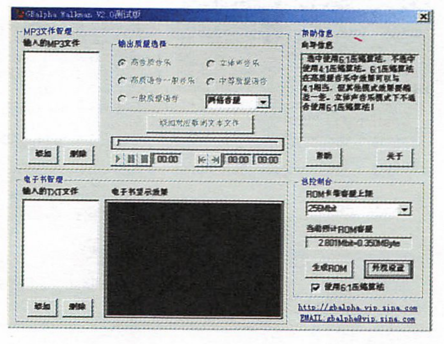
首先关于软件，我们可以到官方主页http://gbalpha.vip.sina.com/去下载，或者直接查看本期的光盘中的工具。首先，安装文件有2个，一个是“简装版”，适用于WIN2000以下的用户，文件是setupsimple.exe。另一个是“精装版”，适用于WIN2000、XP的用户，文件是setup.exe。大家要直接双击文件安装就好了。注意里面是要填写用户名和单位的，这个是要用来注册使用的。安装完成了以后大家双击文件GBalpha Walkman V1.0，会出现运行画面，如图。并且会提示您没有注册。



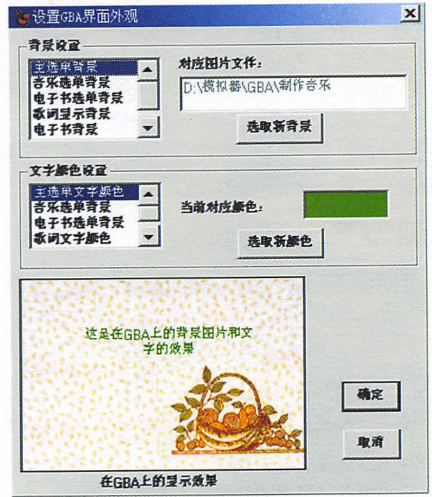
在确认以后，大家点“关于”，会出现弹出注册说明，如图。里面会详细说明注册的方法，看完了以后大家就点下面的“保存注册信息”保存软件获取您的计算机信息了。因为为了防止被破解，因此注册信息是收集电脑的主要配件的信息，因此换了电脑注册信息就不能使用了。不过注册了的朋友只要是电脑升级或者更换配件的话，只要联系开发者就能免费更新注册文件，也就是说，只要注册一次就能终身享用。



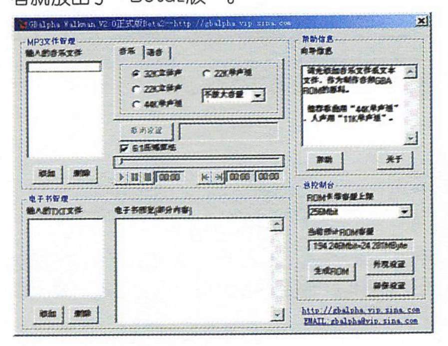
等注册信息发过来以后，复制到软件所在文件夹内，再启动软件就可以使用了。1.0的版本功能还是比较少的，输入的背景图片也是每首音乐一张bmp格式240*160的图片。先选择生成ROM的大小，在左上角就是输入MP3的地方，大家可以把MP3文件直接输入到里面，然后选择音质。最独到的地方就是增加了音量的调节，对于GBA播放音乐声音小的缺点立即就给改变了。完成后就可以生成ROM了，很快就能生成一个.gba的文件，然后就可以使用模拟器或者烧到卡带中欣赏了。这个是最初的1.0正式版的使用方法，现在作者的主页已经公布了新的2.0的未完全版。首先就是“2.0测试版”和“Beta2版”，我们先来看第一个。



在使用这个软件的时候下来解压缩后，直接把注册文件复制进此软件的文件夹就可以了。这个测版的改进还是不小的，首先就是增加了歌词的显示，只要把歌词做成.txt文件就可以直接加进去。另外就是原先放图片的地方现在成了放txt文件的了。只要是一些什么资料、小说全都作成txt格式就可以当成读书软件使用了，而且还能一边看小说一边听音乐。另外就是在“生成ROM”的旁边多了一个“外观设置”，这个其实就是原先加载背景图片的进化版。



在里面不仅可以设定各个页面的背景，而且还能针对显示的文件颜色进行调整，真是十分的周到。（在第一期《掌机迷》中就有用这个做的测试ROM）。因为是测试版，在增加新功能的前提下也取消了一些功能，比如音乐文件可以使用WAV格式的了，但是取消了音乐的播放时间显示，密码保护也做的不是很好，不过好在没有多久作者就放出了“Beta2版”。



这个版本的变化还是很多的，首先就是音乐格式变成了支持更多的音频采样，音乐文件选择和声音文件选择全部都分了开来。可以生成大于256M的ROM，增加了播放时的时间显示，修正了密码保护，设定密码以后没有输入就不能再看里面的内容了，还有对电子小说增加了自动滚屏和更换彩色背景，而且播放歌曲途中也能存档。本次版本的最大卖点大家应该看到了吧，对，就是“屏保设置”。还有，要使用这个版本是要重新修改注册文件的，以前的那个不能用了。而且同样需要先安装1.0的文件后再使用。



有了这个，大家就可以制作MTV了。如果要制作MTV的话，一般就要把抓图的时间改到最小的1/4秒，也就是每秒4祯，虽然画面在播放的时候有些跳的感觉但是画面质量可以达到很高的效果。图片文件采用格式看似直接采用jpg格式的，但是真正的转化成ROM后，从文件到小判断还应该是bmp，这个格式的图片真是很吃容量的说。我做的《高达seed》片头曲可是用了一张256的卡带来放啊，而且选择图片只能1张张进行，如果一次全加的话顺序却是反的。还有就是里面增加了“使用同步文件”这个选项，他的作用就是让歌曲和歌词显示同步，要使用的话可以到作者的论坛中去找。接下来我们来看看生成的ROM文件吧。



这个是新增加的画面，可以直接在开始菜单中调整各种模式，分别针对播放音乐和看电子小说的。

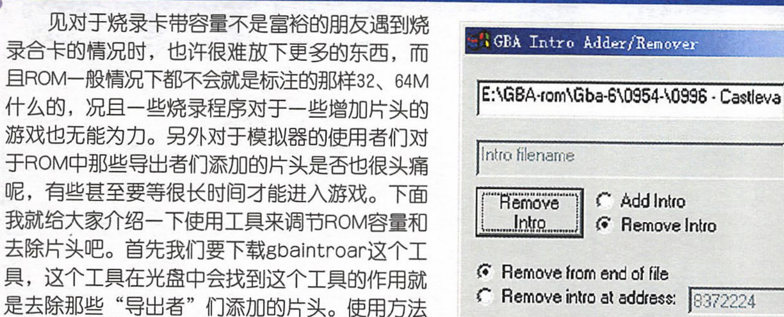


自己制作的SEED的MTV的抓图，比GBA的电影更清晰，但是这2分钟4祯每秒的歌曲比14分钟10祯每秒的电影还要大上将近1倍。看来作者在图片压缩上还要下点工夫啊。最后一点就是大家在前面版本的时候，对于MP3文件的音频采样一定要使用和自己制作时选择的一样，不然是不能播放的，选则的时候也一定要选择同一采样的音乐做同一ROM。“Beta2版”中作者已经把这个问题也解决掉，起码省去大家转换的麻烦。

最后就是和注册版一起放给大家一个免费使用版的软件，大家可以先尝试一下，如果觉得20元值，那就去注册吧。不过话说回来，对于有烧录卡的朋友，花20元就能把GBA变成MP3随身听，真是很合算的。尤其是SP用户更是方便，接上耳机后合起来往口袋一放，绝对是很棒的说。

去除片头和ROM裁剪

见对于烧录卡带容量不是富裕的朋友遇到烧录合卡的情况时，也许很难放下更多的东西，而且ROM一般情况下都不会就是标注的那样32、64M什么的，况且一些烧录程序对于一些增加片头的游戏也无能为力。另外对于模拟器的使用者们对于ROM中那些导出者们添加的片头是否也很头痛呢，有些甚至要等很长时间才能进入游戏。下面我就给大家介绍一下使用工具来调节ROM容量和去除片头吧。首先我们要下载gbaintroar这个工具，这个工具在光盘中会找到这个工具的作用就是去除那些“导出者”们添加的片头。使用方法右图。



在开始的地址栏里输入你的ROM所在地址，或者直接按“Browse”直接添加，其他的选项不要动就可以，然后在最下的输出一栏选择自己除去片头后的ROM存放地址。最后点下“Remove Intro”就可以了。下面就要看如何去除ROM的空白信息了。

要去除ROM的空白信息首先要去除ROM的片头才可以，我们就以上面去除片头的《恶魔城·晓月圆舞曲》为例。大家都知道这个ROM的容量是64M，但是他的实际容量到底有多少呢，那就让我们去除后看看吧。打开工具“Remove”，这个工具也会在光盘中找到的。选择这个工具的原因是他能够自动的去除ROM中的无用信息。运行软件见下图。

点“Add files”添加我们要去除空白信息的ROM，然后选择“Browse”找新文件的存放路径，全部好了后点“Go”，很快大家就能在信息栏中发现新的ROM文件容量，原先的容量是64M，新的上48.78M，这样一下子就节省了15M多的空间。利用这15M空间要是烧小说的话起码要能看上一阵子啊。

XG论坛

大家好！《兵工厂之XG论坛》第一次和大家见面，我就是传闻中的游戏之王——游戏王6，最喜欢玩STG游戏和飚车，玩过的游戏数以千计，几乎拥有所有发售过的游戏机(但是很多都玩坏了)，最早的一部游戏机就是用数字电路搭起来的"乒乓球"，最新的一部游戏机就是GBA。

PS.自从玩过GBA后，就给GBA的强大的硬件平台和超广的扩展性能深深迷住了，从而决定重出江湖，出任XG论坛的掌门人，目的是让更多的GBA玩家了解这一类高性能的GBA烧录卡。

为了报答广大读者对XGFlash的关爱，每一期都会从来稿中精选出三名最热心的读者(本期得奖名单下一期公布)，每人可获赠最新版的XG2Lite 128M flash卡全套！投稿的方式有三种：

第一种就是直接到XGFlash的官方论坛(http://www.xgflash2.com/discuz)上去投稿，这种方式最快最好，第二种就是发电子邮件到 gameking6@163.com ，这种方式嘛，一般；最后一种就是寄信到 "北京安外邮局75号信箱 《掌机迷》XG论坛 收 邮编100011"，这种方式当然是最慢了，要寄信就早点，不要错过截稿期哟！

Q

>>>

在很久以前我曾经买过一本《电软》，但是当中几乎没有GBA的内容...n个月过去了，你们出了《掌机迷》后，我决定做它的忠实FANS。第一期的《P.G》的奖品实在是太吸引人了，我马上把卡片寄了回去，可是我落选了……这次的奖品怎么啦，PS-PC转换器？好像与掌机没关系，但我也会碰碰运气……

下期开始增加栏目《XG论坛》？不错啊，这样一来，读者就可以更加了解XG了。请问，①怎样才能拿到XG2一套呢？（口水都流下来了）②XG2 Lite 512M要多少钱？③是不是任何一个游戏都能烧录？（包括很久以前发售的游戏）④XG2若要删除游戏，能否从中间开始删除？⑤下一期能做"背光灯IC2"和"GBA相机"的专题吗？⑥下一期的(抽奖的)奖品能否换成一些同掌机有关的东西？

最后，祝《P.G》能成为最好的掌机读物！！

A

>>>

①那是要抽奖的，你多买几本《掌机迷》，你的中奖机会不就越大吗？②1000 以内③当然④暂时不能⑤这个要看老大的安排了:)⑥本期奖品已经恢复成SP啦！

?

>>>XG使用小心得

使用XG时（烧录游戏的时候）有时由于操作的不当，比如不小心选了"X"退出，或者电脑的死机或"非法操作"而导致烧录的中断且发生错误，红灯亮起，这时大家并不要慌，首先不许拔XG卡，立即重启电脑，可能红灯已变为绿灯，可双击烧录程序，什么！！"不能发现XG卡"，不要慌！先把连接烧录器的USB数据线拔掉，再插回去，等待数秒，接着再拔出XG卡，插回去。OK！！XG卡脱险了！



>>>V2.13N3安装XG2的驱动

首先要在不接烧录器的状态下运行XG2M V2.13N3，然后点击帮助里的安装驱动，会出现一个对话框，点击是就可以了，然后连接上烧录器，WIN会自动安装XG2的驱动。

用同样的方法可以也换回XG1的驱动，但是烧录程序就要使用XG1M V2.12N3B，因为这两个烧录程序都可以强制更新驱动。

Q

>>>

我是XG的老用户，写卡器已经有一个了，也不想用XG2写卡器的新功能，是否能单买XG2的卡带呢？这对老用户也是一种支持~~

A

>>>

当然可以!!

Q

>>>

怎么能让在PC上用模拟器修改过的GBA游戏烧录到烧录卡上玩啊！我的烧录卡上XG的128M的。

A

>>>

首先烧录好游戏后,将在PC上游戏中正常记录后的.SAV文件更新到ROM上就可以了.

Q

>>>

为什么现在的XG2 LITE又与当初公布的不一样呢？本来公布出的图片中卡带上是有一个复位键的，可现在却换成了四键复位?而且所谓的内置flash的硬件记忆功能也没有一个检验的标准，如何确定它不会像当初公布的复位键一样实际上并不存在呢？

A

>>> 以前XG2Lite的开发计划是:

[1] 用硬件复位开关去对游戏复位 ---- 最终:用四键组合的方式复位,其中一点原因是怕使用时候不小心碰了一下开关,把游戏复位了,组合键比较保险。

[2] 内置硬件记忆功能 ---- 最终:已经实现.XG2的驱动里面没有dif.bin这个特殊游戏的记忆补丁文件,使用的是内部的硬件记忆电路。

这样XG2lite的功能并没有删减,只是复位的形式变了。

Q

>>>

我刚买了XG卡，可是游戏进度不能记录，一断电就消失!

A

>>>

[1] 先把XG卡插在USB读写器上面充电8小时以上,所有新卡使用前都最好连续充电8小时,但也不要超过12小时;

[2]用XG2M V2.12 检测SRAM和电池,如果通过检测,那你的XG卡就肯定没问题。

Q

>>> 请问XG上烧录的fc游戏怎么联机?

在XG上烧录了一个fc游戏的合集 理论上说可以一卡多人的和另外一台gba联机玩fc游戏。可是我从来就没有成功过，请问谁知道联机的方法啊？我能够把游戏传到第二台gba上，可是两个gba就是各玩各的，不知道怎么两个人一起玩？

A

>>> 2台机器都选LINK 2P然后退出就可以同时玩了!

Q

>>>请问驱动程序在哪下载?

A

>>>http://218.16.124.98/discuz/viewthread.php?action=attachment&aid=69

Q

>>>现在的XG到底能不能直接烧录ZIP压缩文件?

A

>>> 完全可以。2.10以上版本

Q >>>
我在添加游戏时为什么只显示一个游戏，后一个会把前一个挤掉？？？

A >>>
把引导程序勾上！

Q >>>
请问如何看xg的电池是否是充电的?我的是2003.3的。

A >>>
2003年2月以后的都是可充电电池。

Q >>>
请问xg-flash有无热键？就是不用关机，直接回到烧录游戏的选择画面。我觉得反复的开关机子对GBA不好！

A >>>
XG2有这个功能。

Q >>>
我前几天在武汉口袋电玩买的XG128M，在往卡中烧“晓月中文版+牧场物语”后，两个游戏就不能同时记录存档，替换掉其中一个，换成别的游戏的话，就正常。我是用包装内软盘上的1.08a的软件烧的，在店老板那里用2.00烧，也是如此。这到底是XG的问题，还是这两个游戏水火不容？？

A >>>
恶魔城晓月的存档大小为0K,要重新设置,改成512K就行了.

Q tyrant >>>
听说xg还支持gb、pce等游戏不知道是真是假。

A >>>
用 NES2FCA0.91 可以把 PC-E以及FC(NES)的游戏转换成 GBA格式，然后就可以烧到 XG 中玩了。
http://lizuotao.51.net/NES2FCA0.91.rar

Q >>>
绿灯亮时可不可以把卡取出?我经常在绿灯亮时取出卡不知道这样会不会对卡有影响。

A newtype >>>
绿灯亮时把卡取出是没问题的。

Q >>>
请问用XG玩FC游戏能存档吗？小弟正准备购入XG，非常想在自己的GBASP上重温FC的经典游戏，但不知道如果玩FF2等游戏是否能存档。

A >>>
可以呀，在制作ROM之前调好就可以了。

Q xuxiaobin >>>
XG和XG2用的是充电电池,那么怎么充电呢?是在烧录的同时,自动充电吗??

A >>> 把烧录器连上PC就会自动充电。

最机密、最实用的秘技，都逃不过我们的眼睛。

秘技侦探团

本团现在大量征集各种掌机游戏的秘技。无论内容，无论新旧，都可以让本探长过目，待遇从优。如有优秀秘技一定会在第一时间向大家公布出来，敬请期待。



超级马里奥ADVANCE3
WORLD SCORE的秘密大爆发！

NINTENDO
ACT
火热发售中

各个路线过关后都会有WORLD SCORE的加算画面。其实，这里面还隐藏着巨大的秘密！为了得到特典条件大致分成3个。这里就为大家一举公开。关于特典之一“特别路线出现”请参照90页的攻略！

关于WORLD SCORE的特典之一

200点以上获得 1UP
300点以上获得 3UP
500点以上获得 5UP
700点以上获得 额外挑战出现
800点以上获得 特别路线出现

关于WORLD SCORE的特典之二

SCORE的数字一致……？

WORLD SCORE总分后2位的数字如果与WORLD数相同的话（比如WORLD是1，那么对应的就是11，WORLD是2对应的就是22）就可以获得1UP。



↑WORLD SCORE后两位的数字如果和WORLD数行通的就可以得到1UP！

睁大眼睛盯牢了哦！

关于WORLD SCORE的特典之三

打出6000点满分就可以得到奖励！

通常的8个路线+秘密路线+特别路线一共10个路线全部满分过关，另外6个WORLD也是满分就可以看到特别表演。



←↓得到最高得分60000分就可以得到奖励看到特别表演了！

以满分6千分为目标！



头文字D 另一个故事
隐藏角色“凉介&文太”的出现方法！

SAMMY
RAC
火热发售中

大消息！《头文字D·另一个故事》，漫画原作中的高桥凉介和主人公藤原拓海的父亲文太将作为隐藏人物登场！！这两个角色，必须在故事的高潮和拓海比赛之前的时候，以及结局之前满足必要的条件才能出现！

●高桥凉介

当凉介来告诉你明天要和拓海战斗的那天，不要选择战斗预定而是退出这个画面就可以和凉介战斗了。只要在这场比赛中胜出的话，凉介就会出现在自由对战中。



←和凉介的战斗即将开始！无论如何都必须要胜利！

●藤原文太

和拓海战斗的前几天，在加油站和店长对话后就会迎来结局。这样，文太就会出现在自由战斗中。需要注意的是，如果在和店长对话时选择了“购买零件”就会失败。



←结局前要格外注意每一个和店长的对话。



瓦里奥制造

不想再试试吗？隐藏要素一举公布！！

NINTENDO
ETC
火热发售中

迷你游戏的宝库《瓦里奥制造》也是个隐藏要素的宝库！从隐藏游戏的出现条件到小道具，我们将为奉上到现在为止收集到的所有《瓦里奥制造》中的隐藏秘技！怎么样，你不想试试看吗？


←赶快来挑战隐藏关吧！

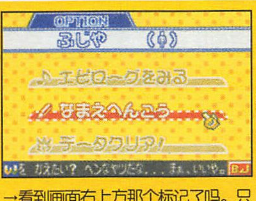
●隐藏迷你游戏出现条件

隐藏游戏出现条件大公开！其中也有很多高难度的出现条件，必须要集中注意力才行哦。

游戏名	出现条件
ドクターワリオ	打穿“ワリオ”后，在“ジミー”中打出20点以上的纪录。
ハエたたき	打穿“ワリオ”后，在“ジミー”中打出25点以上的纪录。
シェリフ	打穿“ワリオ”后，在“ジミー”中打出15点以上的纪录。
スリリング	打穿“ワリオ”后，在“おきらく”中打出15点以上的纪录。
げきむず	在“スリリング”中打出15点以上的纪录。
PYORO	当所有的小游戏都登录在图鉴上后才会出现。
PYORO2	突破所有小游戏各种各样的高难度设定。

●在自动电唱机音响试听

首先选择OPTION，将光标移动到第二项改变名字上，在这里按下L键，就可以听到盘带球等各个游戏的BGM了。游戏中没时间认真听的BGM这次就可以悠闲的欣赏了。



→看到画面右上方那个标记了吗。只要按下L键就可以选择歌曲了。

←在变更名字的画面上按L键就可以了！





→就算被汽车撞上也一点事儿都没有。


←偶尔屏幕上的提示也会变成“よけろ？”！

●嗯？「躲避？」

在“ワリカセ”的躲避游戏“暴走汽车”中，一开始屏幕上显示的基本都是"よけろ！"，不过偶尔也有表示成"よけろ？"的时候。如果变成“よけろ？”的话那可就太幸运了。不管汽车是在中途停下来、跳起来还是变成鲨鱼都再也不用躲避了。

●改变“スタッフ”背景的星星

打穿到“ワリオ”之前的所有游戏后“スタッフ”就会出现。只要选择这个就会进入以流星为背景的画面，这个时候按下L、R或者十字键，流星就会变成GC或者《塞尔达传说》的三角力量标志等等。



→星星可以变成许多熟悉的标志。

←打穿“ワリオ”后“スタッフ”就会出现啦！





←首先要成功的跳出100次以上！

→从3首歌中任选一首自己喜欢的BGM。

●在『なわとび』中选择配乐

当打穿“ジミー”后，“なわとび”就会出现，只要在这一关打出100次以上的跳绳纪录后，就可以从3首歌曲中任选一首作为游戏配乐了。“なわとび”这关中最重要的就是要掌握好节奏，那么选择BGM也应该从这上面出发考虑吧！？

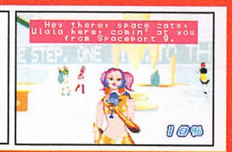


太空频道 5
DC版经典秘技复活

SEGA
音乐ACT
2003.6.22

游戏中L与R钮同时按下，依序输入：上、左、a、左、a、下、右、b、右、b，结果是听到舞拉拉说出 yaa！输入成功。成功后不用按钮舞拉拉也会做出正确的动作。







NARUTO－忍术全开！最强忍者大集结
发现隐藏人物！カカシ使用法！

TOMY
ACT
火热发售中

在GBA版《NARUTO》中，也终于发现隐藏角色啦！当打穿ナルト和サスケ这两个情节模式后，就可以使用那位カカシ了。因为能源积蓄的速度很快，所以可以不停使出强力奥义。



→强力奥义也当然再现！

←カカシ老师终于登场了！





塞尔达传说·众神的三角力量&4神剑
找到啦！购得黄金之蜂的方法！

NINTENDO
RPG
火热发售中

以前只能在アイスロッド的洞窟中抓到的“おうごんのハチ”（黄金之蜂）现在也终于可以用红宝石来买了！首先身上带着“おうごんのハチ”到暗的世界的迷失者的村庄的商店里去。然后下次再来这家店就用88个红宝石买到“おうごんのハチ”了。

↓首先带着“おうごんのハチ”进入这家商店。



↓用88红宝石成功购买“おうごんのハチ”！但是身上只能带一只。





光明之魂

最强武器使用介绍

SEGA
ARPG
火热发售中



大多数人都认为LV5吸血弓是光明之魂中最强的武器（因为有了它就不会死），还有人认为是LV5矛（一次攻击999HP）。但这两个都不是，真正最强的是一把LV3“疾风的弓”。

为什么呢？因为平时大家用弓箭手射箭需要先蓄力再发射，但这把弓不用蓄力，只要按发射它就会不停的发箭。所以只要你的命中率较高，敌人是冲不到你面前的。那种连续中箭的感觉，就像用六管格林机关炮，如果使用的合理的话就像炮台一样一直通关。唯一的遗憾就是好像需要到90级（大概）之后才出现的。



伊登战机2

全部选关密码公开

不详
STG
火热发售中

9NNH1	SM6KZ	55YLX	5NDW3
S6BH1	TP9N3	PPGZX	PYB3V
!WFG2	P3!BX	NCS83	97P4X





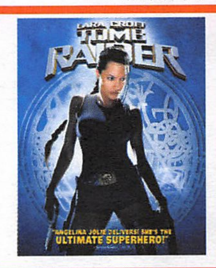


盗墓者·复活

全部选关密码公开

EIDOS
ACT
火热发售中

1-1.PRLD	1-2.GAZE	1-3.MEDI	1-4.HAXE
1-5.PATH	1-6.BONE	1-7.TREE	1-8.LINK
2-1.KURZ	2-2.HELL	2-3.WEFX	2-4.MEMO
2-5.HEAR	2-6.FITZ	2-7.ELRC	2-8.CLIK
2-9.MGSL	3-1.ROMA	3-2.MONK	3-3.AEON
3-4.TIME	3-5.OLIM	3-6.LAND	3-7.DART
4-1.HILL	4-2.CHEX	4-3.STLK	4-4.MECH
4-5.ARKD	4-6.MUSH	4-7.SPOK	4-8.LITH





汤姆和杰瑞·魔法铃铛

全部选关密码公开

INTERACTIVE
ACT
火热发售中

1：1236 6878 5121 2753 7616

2：7531

3：8358

4：1176 6718 5261

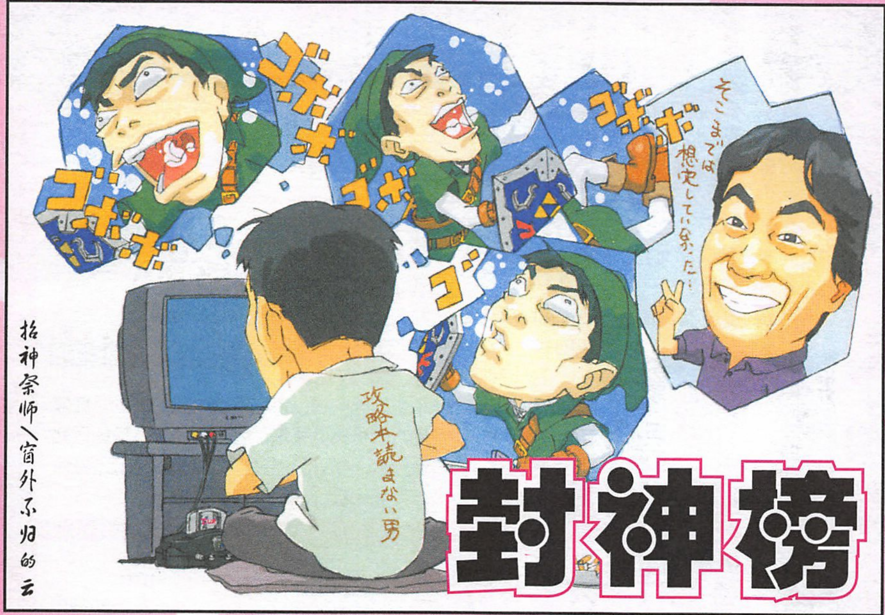
5：8251

6：2761

7：2856 5228







从名字上大家就能看出咱们这个栏目是做什么的吧，没错，本栏目就是专为玩家挑战自我，挑战极限而设，同时也希望能够给大家提供一个交流，切磋的场所，其实早在5月份的时候我就想着做这么一个栏目，可由于高考的缘故，我不得不把全部精力放在学业上，而现在高考已经结束，我也有足够的时间来做栏目了，OK，闲话少说，咱们来看看今次有哪些朋友前来挑战封神。



本期奖品

1 疯狂马里奥飚车族挑战封神行动

挑战/讲解：来自安徽淮南的“DS的弟弟CB”

大家好，本人是MK的爱好者，因为喜欢表3－2关（云上，很漂漂^^），所以决定以此关冲刺《掌机迷》的封神行动！呵呵，如果有不好的地方请大家指教。

1、时间模式51秒内通过表3－2（全程）

此关在2/3路程中一个浮云近道最好找，但靠这个一定不够拿到最快。所以一定要用另外的“近路”。这里我一共发现三个近路，全部要用到加速才可以达到，因为三ROUND只有三个加速，所以每一ROUND必把它用在最能省时的地方，这里先说第一个近道——跳板近道A。这里要说明一下，游戏中在掉下赛道时会由小人把你救起来放在离落下点很近（约1－2个身位）的道上，否则在偏离赛道的附近。大多数情况下只能发生第二种情况。知道了这些，我们就可以开始了。一开始不久会出现一个跳板，作用我就不多谈了，地球人都知道。我们就是利用它省去一大半的路程



！好，这里最重要的是取位和手感。取位时要靠右加速（上图），为什么？因为要让车体尽快完全向左转过去，不然根本落不到点上。在车体处于最大速度时让其碰到跳板最左边（顺便注意一下车体的姿式），否则距离一定不够。这

参加本栏目注意事项：1.封神的游戏限于掌机范围内；2.参加封神者需要提供游戏存档一份，截图二至四张，心得一篇（具



里手感很重要，否则不是太左掉下去，就是取不到距离。如果做到这些，不要高兴太早而忘记要一直按住左喔，让车子掉落在最后一个大弯的附近（下图，注意小地图上的落点）。如



果全部做到，OK，你成功了！接下来只要利用前面提到的浮云就能以最快的时间完成第一ROUND！

是不是很BT的开法？本人用GBA狂按2个多小时才能一口气完成三圈……

2、时间模式15秒内通过表3－2（单圈）

上面是全程，接下来就是单圈了。要想取单圈最佳，就要把三个加速用在一圈中三个省时的地方。为了避免重复，所以不使用上面的方法（其实用得是BUG），现在我们使用另两个近道。

近道之二——跳板近道B。这里很简单，在通过第一个跳板后会在一个弯路前出现一左一右两个跳板，我们选择左边这个利用加速很容易可以省去一个大弯的路程。接下来将进去出现浮云近道的弯道，现在我们不能利用浮云，而要直接利用加速冲过去，这就是近道之三——树藤后的秘密。在弯道的地方，不要转过去，利用加速冲到一个树藤后面最突出的地方（下图）起跳，就能冲到对面的道上去，省去又一个大弯的路程。这里很难，很



容易会掉下去或是撞到树藤，所以一定要多试才会成功，另外，还要注意左转，起跳前一点就要按住左，不然就算冲到对面也会因为速度太高还冲过头掉出赛道。成功的话马上就可以通过一圈了。这里，我们发现只用掉两个加速。还有一个加速由于没有发现能够很省时间的用法所以使用在哪里都差不多（有发现的话高手请赐教）。

不知道以上两个纪录都是不是最快的，不过我发现还没有超过此纪录的人，如果哪位还能再快我几秒，我愿引以为师了（笑）。



3-2单圈最速



3-2全程最速

神官点评

可以负责任地说，这位同学的记录达到了表3-2的速度时间极限，他花费了大量的时间琢磨超级3-2近道，因此在我们面前展现出来的是神话版的记录，起先同学和我联系时告诉我他的记录是单圈15秒，全程51秒，当时我并不觉得这有何过人之处，结果他把SAV档发过来让我观看了REPLAY之后，顿时大呼：此人乃真神也！也许单从这里的图片看不出有何奇妙，我建议大家先看看光盘里的录像再说，从整个过程来看，全程三只蘑菇无一浪费，每只都恰到好处，



单圈挑战极限由于无需考虑后两圈所以他把三只蘑菇都用上了，而这个记录最成功的地方就是找到了一条近道（而这恰恰也是他的过人之处——说白了就是用自杀的方法换取时间），这样就大大地缩短了时间，想我云云自己去试表3-2时成绩真是让人汗颜：1分35秒………同学的记录没得说，封神成功！欢迎MARIO KART的高手继续挑战！

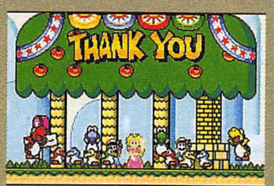
体格式请参考本期封神榜），使用卡带游戏者可以提供照片一张；3.封神专用信箱：yeyunzhang@163.net

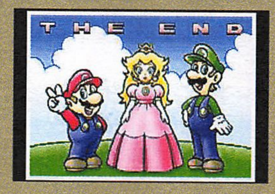
2 注目——马里奥玩暴走

挑战/讲解：来自江苏太仓的"娃娃生"

大家好，我就是那个研究《马莉奥ADVANCE2》最速通关的家伙了，目前最速通关的时间锁定在8分钟整，相信这个成绩很难再有人打破了，哦活活活……什么！你打破这个记录了！！我不相信！

我是怎么会想到研究这个东东的呢？其实我是以前看到一位日本玩家玩FC上《超级马里奥》所得到的启发，那位玩家简直玩得出神入化，好多关卡都是不停顿的一冲到底，看得我目瞪口呆，当时心想自己不可能玩到他那个境界。后来我入手了GBA和《马里奥ADVANCE2》，速速完美爆机后就一直搁在一边没去动它。一日百无聊赖中突然又想起了那位日本玩家，顿时心血来潮，想试试自己有无可能也学他的打法来玩《马里奥ADVANCE2》。于是就选了很简单的第一关来试了一下，没想到没试几次就成功了（按住前+B在中途不碰到障碍的情况下过关！）这使我信心大增，于是就一关一关的研究下去了。在研究的过程中越发对宫本茂产生了敬意，因为我发现他的关卡设计实在是太出色了，关卡中每个敌人，每根水管，每个平台都有它存在的理由，并不是胡乱凑上去的，关卡本身就是为最速过关而设计的，看过我那篇研究后大家应该能领悟到一二吧。但要找出关卡中的最速通过路线是要有很大耐心的，常常要在一关探索N次后才能摸出一条最速路线，并且有的时候就算知道这处要这样才能最速通过，而往往因为对操作的精密度要求过高导致一直失误。为了研究这个，我的GBA方向键都被我按坏两次了！





起先我只是研究研究最速过关，后来想到要是每关都以最速的时间通过，然后再找出一条最速的通关路线，那不就能最速通关了吗？于是就又研究起了最速通关路线，研究中再次对宫本茂产生敬意，原来在所有96关中只要用到区区12关便能爆机，原来五星关卡就是为最速通关而设计的。你再仔细看看这12关就会发现几乎包括此游戏的所有关卡类型，有平原关，高台跳跃关，城堡BOSS战关，水中游泳关，鬼屋关等等。向宫本茂致敬！在确定了最速通关路线后再每关最速通过，最终得出8分钟整的最速通关时间，可能还有一点点的提升空间，那就要看广大的GBA玩家啦，我期待你们都来破我的记录！

最后我想和大家说的就是希望各位玩游戏时不要浮躁，多多挖掘游戏的闪光点和乐趣点，当你以另外一种形式玩同一款游戏的时候你会发现游戏的乐趣会成倍增长。

下期将会是究极的MARIO系列大研究哦！保证让你大开眼界！

神官点评

宫本茂是大师，我们都应该尊敬他！正如这位朋友所言，任厂所出每一款产品都有极其严谨的设计，就像MARIO2，是云云最喜欢的一款GBA游戏，说实话，自己花在GBA游戏上时间最长的就算它一个，它里面包含了MARIO系列的传统要素：踩敌人，跳跃，吃装备，打BOSS……玩家只要深入研究，无一不会被其深深地吸引而不能自拔，而这位朋友就是受了日本玩家的启发，才想到了最速翻版MARIO2，从影像上看，其每一个动作都不多余，完全符合游戏的进行。其间他花费的心血是大量的，据他讲自己研究这个游戏已有大半年，当然，换来的结果也是让人欣慰的：8分钟翻版可以让每一个人翻倒在地，所以他才会自信地说：相信这个成绩很难再有人打破了！云云还记得自己当初是花了好几个小时才将其翻版……

娃娃生MARIO2封神成功！GBA史上最强的2D ACT游戏，等着你的挑战！

4.凡被本栏目封神成功者均可得到本栏目提供的奖品一份，年末还有机会得到超级大奖！

3 晓月boss rush模式挑战时间极限

挑战/讲解：来自广东湛江的“gfg”

《恶魔城 晓月圆舞曲》距今已经发售一个多月了，相信大家都已经通关。本人认为这次的恶魔城是gba版最好的，它的画面音乐和系统都非常吸引人。这就是为什么我在高考前买的最后一个游戏的原因，在它刚刚发布时我就非常期待，终于我的期待没有白费。现在我就结合我玩晓月一百多个小时的经验谈谈boss rush本人的最快时间是1分19秒，是用模拟器打的，在gba上打的最快是1分30秒，我打的时候很谨慎，就拿倒数第二个boss来说吧，在gba上我用的是敌人攻击力无效的魂，这样会浪费很多时间，而在模拟器上我用的是str1.2倍的魂，两斧加上用剑狂砍boss就去了，这样会省下好几秒，在打boss rush时最主要的是充分利用好魂（魂就是拿来用的，不用白不用），在我打时我把每一种魂都用过，而且想出很多种方法，发现很多节省时间的方法，比如说主角在出剑的时候会出现硬直时间，但在跳跃中就不会发生，所以在boss rush中要熟练，



在模拟器上有时可以在跳起来砍完后再跳起来砍一刀，在gba上我没有试出来过，这就是为什么在模拟器上要比在gba上快的原因之一。最后，我特别要提醒两点：第一在打第二个boss时很少人用的方法，一般都是在boss前转身放斧，这样会浪费很多时间，节省时间的方法是跳到boss身后放斧，跳两下在空中放斧，冲到门口等就行了（不要跳中它的尾巴，很容易跳过的）。第二就是在打完所有boss后，在开门的时候可以换魂换成黑豹冲就可以快一点，要明白时间就是这样挤出来的。以上就是我的心得，希望和大家一起研究我的qq号：54069549。



神官点评



晓月boss rush模式很值得大家研究，目前我在网上各大GBA游戏攻略论坛都发现了晓月专用讨论区，而boss rush则是其中研究的重点，说老实话，gfg玩友的1分19秒是用模拟器玩出来的，而且用到了即时存档这一技法，所以并不算数，我们只来对他的GBA上1分30秒进行评价，在我看来，在GBA上玩出1分30秒已经是难能可贵了，虽然曾经在网上看到过一段88秒的录像，但是一直联系不到那位朋友，恰好这时gfg同我联系，而看了他发的记录，发现也是挺强的，虽然赶不上88秒录像，但是差距只有两秒了，也许稍加练习，就能赶上，加油！

本栏目特别感谢北京“模玩两可”玩具店（http://www.how-2-play.com)友情提供本期封神榜奖品《口袋战士》钥匙扣。

4 烈火之剑挑战评价最高

挑战/讲解：来自【黑い牙】的"白狼·黑衣の死神"



各位好，这个烈火之剑普通模式下的S级评价，其实是在下的朋友最后使者玩出的，因为他比较忙。而在下在他的指点以及自己多年的火纹经验结合也在GBA上取得了S级评价，所以就由在下为大家说明。

其实烈火之剑的出现还是令在下比较意外，毕竟这是火纹系列两作中间隔时间最短的一次，不过让在下庆幸的是烈火并没有让人失望：熟悉的标题音乐、熟悉的画面。操作，更加体贴，人性化的设定。加之本作感人的剧情。可以说是把新生火纹系列（提示一下，从前作封印之剑开始，火纹的原制作人加贺绍三先生就已经离开了任社）推到了一个新的高度。使得像在下一样的火纹FAN沉迷其中久久不能自拔，尤其是本作对敌方角色的刻画简直可以说是深入人心！与封印之剑联动和音乐、CG收集等设定也使得游戏更加生动有趣！而本作的通关评价也非常值得挑战！下面就让我粗略的讲解一下。

烈火之剑的评价由：攻略评价、经验评价、生存评价、资产评价、战斗评价组成，最高五星，最低一星，当全部达到五星时，就会出现S级评价。

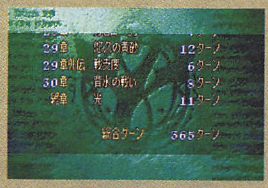
攻略评价：这个就是要求玩家尽可能地节省回合数，能一个回合完成就绝对不用两个回合。按照最后使者兄的说法：烈火和封印相比，提高了对攻略评价的要求，降低了对经验评价的要求，而这又间接提高了对经验评价和资产评价的要求。这话说得很对，所以本作的攻略评价是最难达到五星的……总之，多多利用各种辅助效果。再不断的努力最终应该能够达到……

经验评价：这个不用多说，总之多升级，但又要小心回合数。（好像有些矛盾？汗……）资产评价：就是玩家拥有的金钱和资产数。但大家要留意的是装备是按买价折算的。所以大家最好不要乱买高价的东西。

生存评价：不死人就行。

战斗评价：这个一般都可以达到五星的，如果有四星或三星，那也许就是……

其实在增加难度的第三部和HARD模式里，挑战S评价是更有价值的！不知道各位有没有信心和在下一起挑战呢？





神官点评

我自己对这款游戏不是很了解，所以也就不多作评价了，免得落个遗笑大方的下场。希望纹章系列的爱好者都来挑战"白狼·黑衣の死神"的记录。

5 挑战街霸zero3 up生存模式

挑战/讲解：来自山东肥城的“ryu”

下面我就来说一下我对于gba版街霸zero3 up生存模式中SINGLE模式的心得～～在SINGLE模式中不同难度电脑有不同的打发，因为gba的十字键太小所以有时会出现“搓招”失败的情况，而且x.ism模式中大多只有一种超杀，而z.ism则每人至少有两种超杀，所以建议用z.ism模式。这里有我在SINGLE中用KEN（z.ism）打出13’45”31（6级难度）的记录（希望大家不要用模拟器来玩，我用模拟器打出过7’24”47的成绩）。

现在我来说一下如何尽快的通过SINGLE模式。首先建议水平不高的玩家把难度调成最低，在最低难度下先尽量把该模式通关几次，然后逐步调高难度。我再说一下整体的打法首先是前14个人，因为刚开始时的难度要稍低一些，所以在这几个人时要全力进攻，尽量不要失血，因为被对手反击时再加上硬直时间则至少要耽误2秒左右，超杀尽量每局都要全中（这个很重要，原因就不用多说了吧）这14个人要保持在平均每局20秒左右。然后，由于难度逐渐加大，这时的战术就要逐渐转变到防守反击为主，由于在SINGLE模式中每局胜利后只加1/3-1/2左右的体力，所以要尽量保持每局失血不要过半，这样下一局差不多就会满血，这时不要用过多华丽而无用的连续技，多用些实用些的，例如:KEN的跳重K>轻龙卷旋风脚>轻升龙拳>重升龙拳，轻K>生龙裂破……至于最后的豪鬼，BISON，BOLROG等几人则要重点防守（没把握的话可以先在BOSS模式练一下），沉着稳打。几人中BOLROG速度很快，与他对战时要尽量蹲防，然后趁BOLRIG硬直时狠狠反击，或多使用对空技，将他打倒后快速逼近用上、下段交替攻击。至于最后的真.VEGA，没什么好说的，只是他的超杀超强，被全部击中后至少要损失3/2的体力，只要在他发超杀时注意一下及时防守就可以了。

若是有玩家想在SINGLE模式中打出高分的记录，最好选用豪鬼，用豪鬼很容易打出高HIT的连击，还有他的瞬狱杀（←→A+B）更是高达15HIT。这个我没有用心去打过，写这篇文章的时候随便打了一个（那个511800pts的记录），这个相信大家很容易破吧？

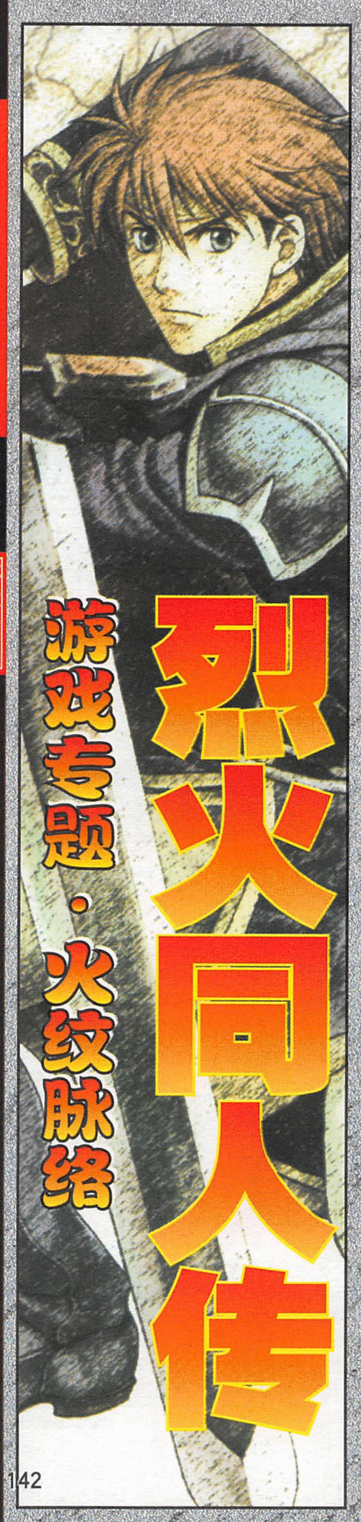
最后想说一下，我在八级难度下没能通过SINGLE模式，如果有高手能通过请多多来指教（我的qq：76246575）。还有，http://www.capcomcn.con中的街霸专区欢迎大家发表自己的意见和心得～：）



神官点评

ryu玩友不错，典型的卡普空迷，对卡厂游戏很有研究，目前正在筹备建立"capcom游戏世界"网站，卡迷们可以去捧捧场。GBA上的街霸zero3 up笔者不是很满意，移植度虽说不低，但是与KOF EX2相比显得太次，最让你受不来的是里面“哼哼”的配音，郁闷……

本期封神榜总结：第一次做封神榜，感觉最困难的有两件事：一就是玩家们的观念，当我对大家说起封神榜这个栏目的构思时，很多人嗤之以鼻，说什么掌机游戏封啥神，笑话……实际上这种看法才真的很可笑，掌机游戏难道不是游戏吗？难道就没有境界高低之分么？甭说现在的GBA，就连以前的老俄罗斯方块都可以拿来封神——只要您玩得好，玩得妙！二是收集记录，由于第一次做，事先没有在掌机迷上征集，所以知道的朋友很少，于是只好到网上发帖征集，再加上自己同好友们联系，于是就有了上面这些霸道的记录，读者们可以看看上面涉及到的游戏是否是自己所拿手的，假如你对自己有自信的话，就赶快参与我们的栏目挑战封神吧。



悲哀的家族——
记黑之牙的里达斯的一家

当我望着GBA上那个大大的“FIN”然后轻轻的关掉电源。

“这是第几次通关了啊？”

不禁这样问自己。在长长的嘘了口气后，脑中徘徊的依然是烈火那给我神经界带来的强烈冲击。我生平就很喜欢描绘感情的东西，描绘的越深也就陷的越深。一直认为火焰纹章是很伟大的，不仅仅在于她战略上的平衡性，也不执着于偏激的难度。只是，隐隐约约中总有那么一种感动,贴近内心的，仿佛时时刻刻都在猛烈跳动。而这次，这种异样的情绪达到了最高潮。在经历了“命运的齿轮”之后的我，突然感觉到，家庭，家庭间的温情还有那宿命般的痛苦,正是烈火之剑还有整个火焰纹章所感染我的地方。想到这里，心突然间狂野地搏动起来。

这次很让我感动的，是悲剧般的角色——里达斯一家，久久之间，我都不知道该用什么心情去面对他们。冷静沉着的白狼、冲动高傲的狂犬、稚嫩但又隐约透露出成熟的妮诺,还有那位被迷惑的父亲，构成了烈火中最为悲哀的家庭。

看着剧情中所描述的，曾经的黑之牙，我都对他们表示很高的敬意。甚至不逊于对“圣战系谱”里的狮子王。正如同谢伍德森林的好汉一样，他们劫富济贫，伸张公理，为那些保守压迫和剥削的民众吐出长久以来的一口恶气。而且，在长达十多年的活动生涯中，黑之牙保持着一贯的道义，从来都没有改变过，也没有因为组织的扩大而变质，这实在是难能可贵的。同时，这也充分的说明了黑之牙的领导，也就是里达斯一家的家长——老爷子布兰达恩·里达斯过人的组织能力和高瞻远瞩的目光。真可称的上是一位绿野英雄，至少，在人民的心中应该是这样呼喊他的，不妨让我们看看游戏中两位很平常的村民的话吧。

“以前治理这个地方的领主是个很过分的家伙，

每晚都在城下开设华奢的酒宴，我们村里的人每天累死累活却连肚子都填不饱。终于这种日子结束了，领主死了。

他是倒在【黑之牙】的死之制裁之下的，我们每个人都把【黑之牙】视为心目中的英雄。”

“路人先生，您知道【四牙】么？如果是贝伦的村人的话,大家就都知道的。在制裁恶人的【黑之牙】组织当中,有四个最强的人。我呀,很喜欢其中的【白狼】先生。虽然我不知道他长的什么样,而且想象起来一定很可怕。但我想他一定是好人。但是最近,【黑之牙】出现了奇怪的现象。是什么原因呢？”

但随着布兰达恩爱妻的逝世，以及居心险恶的后妻索尼亚从中挑拨。这位年迈的老者终于不可避免地踏上了毁灭的道路。或许每个英雄都曾面临过这样的选择，有些人挺过来了，成为流芳千古的史诗。而有些人在命运的捉弄下倒下了，但是，正是因为有这些悲哀的英雄们，才能烘托出这更加伟大的一切，他们依然是英雄，无论他们做错了什么。我相信很多人在心中还是会这样默默的叨念着，至少，游戏中不少像这样的村民都还在说：

“我们每个人都把黑之牙他们视为心目中的英雄，但是不知怎么回事，黑之牙现在好像已经变了……但是，在我们的心中却从来未曾忘记过，是谁，把我们从恶毒领主手中解救出来的，是谁，在寒冷的冬天给我们温暖。所以，我希望黑之牙能变回以前的样子，我们也绝不会忘记布兰达恩·里达斯先生的。”

“呜呃……罗依德……莱纳斯……原谅你们……愚蠢的父亲……吧……”

而老者的最后一句带着对自己的儿子和事业无限悔恨的遗言，也正能折射出那颗曾经坦荡的心，那黑暗中闪烁着的光芒。

接着要说的便是白狼和狂犬这对兄弟，从个人的感觉上说，他们是延续了父亲悲哀的宿命。作为冷静沉着的哥哥，罗依德一直非常用心的照顾自己的弟弟和父亲。或许是因为母亲早逝的缘故，他几乎将自己所有的感情都放在了自己弟弟身上。作为一位兄长，他是称职的，作为黑牙的最强的四牙领袖，他也是无可挑剔的。作为剑圣的他，当时的实力在大陆上完全能够排在数一数二吧，也许他没有另外一位强大的剑圣，不，也许这时还被称为“剑魔”的卡雷尔那样声名浩远，可能是因为他的身份不宜招摇的缘故。但他那种不盲目追寻力量的人生态度始终能让我产生一种由衷的敬佩。他无论何时，都是以微笑面对着周围的人，无论何时。即使是像索妮亚这种自己憎恨的人，他也能保持着一颗平淡的心。

索妮亚：“全都到齐了吧？把你们"四牙"集结起来的目的不是为了别的事，只是为了解决一个目标。他就是费雷公子艾利乌德。”

索妮亚：“罗依德，莱纳斯，你们里达斯兄弟也要出动，明白了吗？”

罗依德：“我想问一下。这是我父亲，黑之牙首领的命令吗？”

索妮亚：“呼呼，那是当然的了。喂，你这又是怎么了？”

布兰达恩：“没什么……啊……是这样。”

索妮亚：“好了，这下你们明白了吧，可以去把艾利乌德给收拾了？这可是黑之牙首领布兰达恩·里达斯的意志……你们作为黑之牙的一员，就应该表示你们的忠诚。怎么了……被你的对手吓得无法动弹了吗？罗依德。”

莱纳斯：“索妮亚！你！你竟然这样跟大哥说话！”

罗依德：“莱纳斯。”

莱纳斯：“……我知道了啦…”

罗依德：“索妮亚，你说的也不算有错，父亲的下面，有【牙】的法令，我们会切实遵守。如果那些人确实是





恶人的话，是不需要任何理由的。"

莱纳斯："谁都无法从【牙】的手中逃脱。"

罗依德："我们里达斯兄弟会服从【牙】的决定。"

即使是面对敌人，他也能表现出那种平淡的威严。

艾利乌德："阁下就是这个集团的领导者吗？"

罗依德："对。"

艾利乌德："我曾经听说你们黑之牙是一个有信念的集团，但是为什么要和内尔卡鲁那样的男人站在一起呢？"

罗依德："这跟内尔卡鲁和索妮亚没有关系。只是在执行被赋予的使命罢了。"

艾利乌德："对这个使命，到底是对是错，难道从来没有过疑问吗？"

罗依德："……对首领的话，是不能提出异议的，我们可以说是一个有统帅力的组织。

艾利乌德："但……"

罗依德："的确，你们看起来不像是恶人。但是【牙】之制裁是绝对的。抱歉了，消失吧！"

（过版之后）

艾利乌德："没事吧？"

罗依德："彻底失败了，你们真是强者啊。"

艾利乌德："……"

罗依德："但是，你太天真了。对于还是敌人的我来说，手下留情对你是致命的。"

（罗依德从艾利乌德的右侧出现，把他擒住）

罗依德："为何用那种眼神看我?"

艾利乌德："…………"

罗依德："放心吧,作为人质是不会让你有逃跑的机会的。把你解决了后，我会放了其他人的。

艾利乌德："…………乌哈依也说过这样的话。"

罗依德："！？"

艾利乌德："在"魔之岛"和我们战斗的你们的同伴乌哈依……也说过你们不会做挟持人质这样卑鄙之事的。我，并不认为你们黑之牙是邪恶的组织…………那为何还非战不可呢？"

罗依德："乌哈依……你们遇到过他？"

艾利乌德："战败后，他临死之前告诉了我们……'龙之门'的所在。"

罗依德："是吗…………"

"走吧，我是不会从背后偷袭人这种事的。"

艾利乌德："你想清楚了？"

罗依德："不……我只是有一点担心而已,但你要记住。现在只是一时的休战。"

艾利乌德："……阁下，可以请教一下你的名字吗？"

罗依德："下次再会时我会告诉你的。再会。千万要小心那个叫索妮娅的女人。"

除此之外，在面对自己妹妹妮诺的时候，罗依德也充分地表现出作为一位兄长的温和，那种感觉真的是很温暖啊。

当得知自己亲爱的弟弟的死讯后，这位悲愤的兄长曾哀伤的说过："……莱纳斯这个笨蛋……不是跟他说过了吗……等着，我一定会用那些家伙的尸骨来拜祭你的…"

但在发觉艾利乌德一行人并非他所想象的那样时，那颗善良的心告诉他，害死他弟弟的真正凶手是那个恶毒的女人——索尼亚。在幡然醒悟之后，这位黑之牙的英雄毅然的站在艾利乌德的面前，因为他知道自己弟弟的心。所以，他要完成自己弟弟未完的使命，不是为索尼亚，而是为黑之牙，为自己里达斯家族的荣誉而战斗。同时，他也指引着自己眼前的年轻人，希望他能从自己的身上摸索出一条真正的王者道路，用自己手中的剑去指引那个红发青年、那个同样身为弟弟的蓝发青年，还有自己稚嫩的妹妹。

终于，又一位勇者倒下了，他是带着笑意倒下的。

"……等着我吧……现在我……终于……"

空中渐渐绘出一个景象——永远的兄弟又在一起了，他们永远都会在一起，无论是在什么地方……

相对于自己的兄长，莱纳斯更像是一个活泼的孩子。他好斗，自尊心强，不允许任何人伤害他的家人。如果说罗依德是黑之牙不可摧毁的盾，那么莱纳斯就是一柄无坚不摧的剑。他冲动，勇敢，但却不失里达斯家族惯有的正义感和一颗执着的心。他可以大声呵斥着要消灭黑牙行径道路上的一切敌人。

莱纳斯："哟！那个叫做艾利乌德的家伙，就是你吗？"

艾利乌德："……阁下就是集团的首领吗？"

莱纳斯："就是这样。"

艾利乌德："……我曾经听说过，你们【黑之牙】是一个持有信念的集团。但是你们为什么要去为内尔卡鲁这样的家伙效命呢？"

莱纳斯："内尔卡鲁？哦哦,是索妮娅介绍给老爸的那个阴气的家伙？……但!这和现在没关系！我现在,是要完成使命！"

艾利乌德："但是你有没有考虑过这个使命是正确还是错误的呢？"

莱纳斯："怀疑？这有什么值得怀疑的？父亲和大哥的决定，是不会有错的！！"

艾利乌德："但是……这未免……"

莱纳斯："够了！真烦人呀你……不用借助大哥的力量。以牙之名给予你应得的制裁！"

但，他也可以在激战过后认真审视自己的敌人。

艾利乌德："不要紧吧？"

莱纳斯："……输了……果真如大哥所言，你们很强呀……但是，这样下去的话，你还是会死的！！"

（莱纳斯从艾利乌德身后出现，挟持住艾利乌德）

莱纳斯："我会带着你一起去死！"





艾利乌德："随你喜欢吧……"

莱纳斯："……！！为什么这样说！"

艾利乌德："……从刚才的战斗中，我就看出来，你们并不想将街上的人们也卷进来。"

莱纳斯："那当然了！我们的目标只是你们而已。"

艾利乌德："我不认为你们黑之牙是邪恶的组织……那为何还非战不可呢？"

莱纳斯："这都是因为你的不好……切！！"

莱纳斯："………不知道！不知道！索妮娅对老爸说你们是恶人！老爸就这样认为了,所以下了这样的指令"艾利乌德："索妮娅？……这究竟是……"

莱纳斯："……先放过你们吧，当确认了你们的事时我会再来的……"

从这样的话语中,我可以充分的感受到莱纳斯那略带童真的心。但在下一秒得知莱纳斯被艾基路化后（提示："艾基路"是烈火之剑里的一种生命能源，内尔卡鲁就是因为要寻求龙的艾基路，才千方百计的要滥杀无辜，荼毒生灵，而普通人的艾基路是微不足道的，相比之下，拥有坚强意志的人的艾基路会拥有普通人百倍的能量，所以这也是内尔卡鲁利用黑之牙的原因之一）我的心仿佛瞬间被狠狠的拽了一下，对索妮亚，以及内尔卡鲁的愤怒也从此刻开始燃烧。

如果大家玩的是罗依德先被异化的剧情的话，那么莱纳斯对兄长的敬爱更是被体现得淋漓尽致。在得知自己惟一的兄长洛依德惨遭不幸之后，莱纳斯几乎走到了崩溃的边缘。

"大哥！……大哥！大哥！！…………决不能放过那些家伙！把那些家伙全干掉！一个也不留……"

而在"命运的齿轮"一章的他说出的话，也让人感觉到一种浓浓的悲伤……

"终于等到机会，可以干掉那帮家伙了……是吧？大哥……终于,这个时刻到来了"

面对自己妹妹的劝阻，他歇斯底里地吼出了："我要把杀死大哥的人统统干掉！"，可在事情明了之后，他则悲痛地回忆着儿时曾经快乐的岁月，那个时候的黑之牙是被人崇敬的、是被人爱戴的。父亲也很温和，还有母亲……妹妹……可是如今这一切都已经不复存在了,留下一句"要好好活下去。"后，莱纳斯也跟随这兄长的脚步而去："……咕，你们还是赢了……但是……这样终于能……和大哥……再会……"

黑之牙从此彻底的没落了。

妮诺，这个在剧情中露脸不多的女孩却是描绘出罗依德和莱纳斯性格的重要人物。面对两位昔日关爱她的兄长，这位妹妹心中充满了对两人的爱戴。在她的眼里,可能只有这两位兄长是无法替代的。所以,即便跟随着艾利乌德,她也无时不刻的想化解两方的误会。但是,在面对失去自己亲人的兄长面前,她软弱无力的话语并不能阻止他们。悲剧一幕幕的在她的眼前发生，我想她所承受的痛苦绝对不会较两位兄长轻。不妨让我们来看看她与罗依德以及莱纳斯的交战对话吧！

妮诺：“莱纳斯哥哥！住手！！听我说！！”

莱纳斯：“我要把杀死大哥的人，统统干掉……妮诺，与你无关……！！！”

妮诺：“！！！……哥…哥……”

妮诺：“罗依德哥哥！”

罗依德：“……是妮诺吗。”

妮诺：“听我说！误会一定会……”

罗依德：“什么都别说,现在是敌人关系……我不会手下留情的。”

妮诺：“艾利乌德公子可不是坏人啊！难道这样也要战斗吗？”

罗依德：“……那些家伙是莱纳斯的仇人……光这个理由就已经很充分了。”

妮诺：“……罗依德……哥哥……”

罗依德：“不要哭了，小妮……你要活下去……打倒我，然后向前进。”

妮诺：“……住手！住手啊！！罗依德哥哥！！！！”

而这一切都结束后，留给她的，只是一句悲怆的呼喊：

“哥哥…哥……哥…………为什么……为什么……你什么都…………不知道啊……呜呜……”

妮诺本身就是痛苦的集结，她只是自己养母索尼亚手中的一颗棋子，一颗随时可以被牺牲的棋子。而最可悲的却是，妮诺在加入艾利乌德他们前一直被蒙在鼓里，她天真的相信自己的母亲，这点可能也是烈火开发小组ＩＳ对于人性恶毒的一个深刻描写吧。

而两位兄长对这个新妹妹的到来也表现出无比宽阔的温情，从下面的对话中就能看出这两位兄长还是非常喜欢这位可爱的妹妹的，毕竟真正的兄妹之情不是可以假扮出来的。

莱纳斯：“哟！这不是小妮吗。”

妮诺：“啊，罗依德哥哥！莱纳斯哥哥！怎么啦？你们在办事情吗？”

罗依德：“嗯，算是吧。”

莱纳斯：“你一个人往那个方向去干什么？”

妮诺：“我当然也是有事情要办啊。妈妈叫我去联络一个人，我要加油哦！再见！事情办完后再一起玩喔！”

（妮诺消失了）

罗依德：“很可爱的小孩。”

莱纳斯：“对啊，一点都不像是那个女人的女儿。”

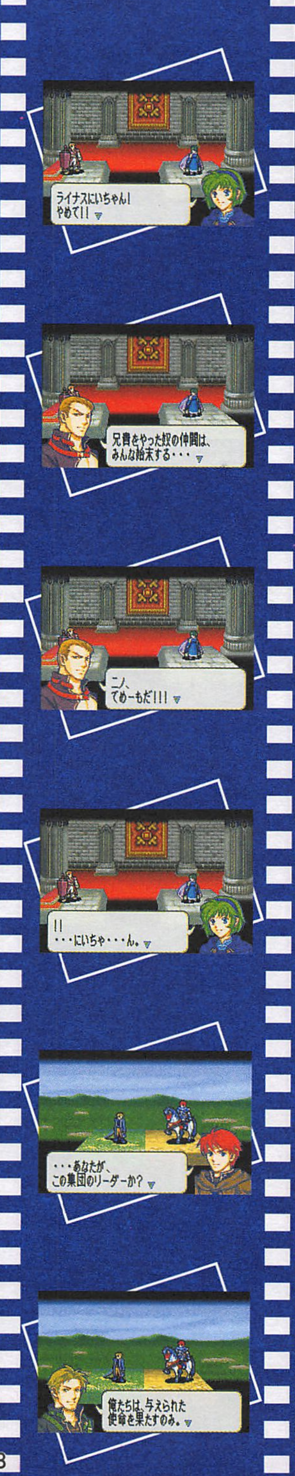
最后，成长起来的妮诺终于站在了罪恶的根源——内尔卡鲁面前。

妮诺：“……绝对不会原谅你！”

内尔卡鲁：“哼，什么啊？这个小孩。”

妮诺：“我绝对不会原谅你！内尔卡鲁。是你，破坏我的家庭！是你，夺走了我的亲人。我绝对！绝对不会原谅你！大家的仇，今天由我来向你讨还！！”





小小年纪就经历如此大的打击，还能够坚强的生活下去，我想，除了她之外，恐怕没几个人还能做到吧？

这里还想提一下罗依德和莱纳斯的母亲，也就是布兰达恩·里达斯的爱妻。游戏中并没有很直接的介绍这位女性，请允许我称呼为伟大的女性。因为我觉得正是有了她才使得黑之牙能够在十年间屹立在人民的心中。记得有句很俗的话“每个成功男人的背后都有一个成功的女人”。我想她在布兰达恩·里达斯心中是无可替代的，即便是日后出现的索尼亚，充其量也不过是这位女性的替代品，从某种程度上来麻痹承受丧妻之痛的布兰达恩·里达斯。而布兰达恩后期所承受的种种痛苦和蜕变，更进一步的说明了这位女性在他心中的地位。而且罗依德和莱纳斯在回忆往事的时候，都无不流露出对自己母亲的挚爱。我想，之所以他们兄弟俩能保持一颗正直且正义的心，恐怕是和这位母亲脱不了关系的。在此，我要向这位未曾出场却影响深远的女性表示致意，正是有了你，才让我看见了这么一个矛盾的家庭，一个残酷却充满温情的家庭。

《life is...》静静的在耳边想起，心忽然平静下来，聆听歌声，再次充满对烈火、对纹章的无限遐想。

《life is...》

一味展现出坚强 一味表现得高明，
为何我要选择如此痛苦的生活方式？

遮住眼睛的帽子 今天先脱下来吧，
那略微蓬乱的头发 可爱得令我心动，

风中起舞的枯叶 湿润草坪的味道，
和你一同躺着仰望一望无际的天空，

答案遍寻都没有踪迹，
没有人愿意告诉我，
但是一想起你
我的胸口，就不断呐喊，
这才是真实，

那天你不断对我，
说出的毫不掩饰的话语，
其中蕴涵着的温柔，
到现在我才发现，

就要冻僵的长凳，
相依偎的情侣们，

爱的话语总是转瞬即逝，

恐怕它永远都是不存在的，
没有人能够触摸到，
但是你的笑颜 令人想伸出手，
去迎接我们的未来。

答案遍寻都没有踪迹，
没有人愿意告诉我，
但是一想起你 我的胸口就痛苦难耐，
这才是真实……

或许，生活就是这样。这就是所谓的生活的无奈吧……罗依德、莱纳斯、妮诺还有布兰达恩、慈祥的母亲和温柔的妻子，希望你们可以好好的生活下去，即使是在未来……

（注：《life is……》是由日本著名歌手平井坚演唱的歌曲，也是烈火之剑的主题歌）



"杂七杂八的写了这些，无非也是想让大家多了解一下烈火之剑的人物刻画，结果写着写着就写成家庭评论了（笑）。其实，烈火之剑里，黑之牙和里达斯一家，的确作为一个很重要的部分，而其中的几位角色，也给很多人留下了不小的印象。在这里我们还想感谢一下李红兰，桂木弥生，四叶幸运草等前辈的大力支持，下期将会为大家奉上网友ＴＡＥ的烈火之剑同人小说，无论从各方面来说都是一篇佳作。写此文的目的，也算是为它铺路，起到抛砖引玉的作用吧，让大家见笑了。"

文：诺因塔真红骑士／黑衣死神



《掌机迷》乐趣无穷

POCKET 专业户



第三期了，对于一个系列刊物来说，应该说真正考验她的时候到了……读者的要求会与日提高，我们身上的压力也会越来越大。

六月飞雪!!?



雪是下给冬天的。

不过大六月的闷热气候，编辑部却迎来了海量“雪片”，带给小编们阵阵暖意……结果这一来二去，编辑们各个大汗淋漓。没有烦躁，只有快慰。

实在要对邮局的工作人员说声对不起，《掌机迷》又给他们加大了工作量，每次都带来海量的回函卡，虽然看得风林有些双眼昏花，但玩家对本刊的情感我们算是彻底的感受到了……这样的感受非常的真切，真希望天天都是“雪天”……

上期是风林特意赠送了“恶魔城～月轮/白夜”的音乐光碟，从大家的回函上来看，基本上如我所料，广大读者对该光盘还是非常喜欢的。附送音乐CD其实风林并没有多大把握，主要是掌机的相关音乐产品非常少，而且追求原声的效果也并不是很理想。但这些音乐贵在难得一见，收藏价值颇高。目前决定暂时采用在光碟中收录MP3的办法，这样大家既可以欣赏到音乐，也可以看到最新的掌机游戏的影片了。

下期大概会在赠品上做出一些变化，具体实施与否还有待讨论，请广大读者认真填写我们的回函卡。

每期都有新点子

这期把“专业户”增加到6页了，也算是给更多掌迷上镜说话的机会，这个页数算是很多,今后也会保持在这个量上。

如果是从头看到尾的读者一定先扫完了本期新加入的几个栏目了吧？本期开始最重头的内容就是“封神榜”栏目的加入。玩掌机的玩家很多，高手自然也不少，我们开辟页码，提供“场地”，就是为了更加方便读者交流。而且《掌机迷》独具特色的光碟媒介，也给了大家更多直接欣赏到高手演绎的机会，希望这个栏目能够更多的促进玩家对游戏的热情与切磋。如果您独有一手，天下一绝的话，那么当然要第一时间投给我们啦！方便上网的读者可以直接联系“窗外不归的云”，写信的话就直接寄给风林好了。如果是北京读者的话，欢迎来编辑部现场演示，我们将会制作成影片收录到光盘中。也欢迎善于自己制作片段的读者投来自己的作品。

其次，从本期开始，《掌机迷》将会在“兵工厂”中辟出页码专门介绍手机游戏，内容网罗世界各地最新的手机咨询，希望能够提供给玩家更多的掌上游戏信息。

还有本期开始连载的“汉化翻译入门”，这个内容写起来还是很有难度的，作者系日文高手，其中滋味体味颇深，想今后在汉化方面有所作为的读者就千万别错过了我们这篇精彩的连载文章。

就像栏头所写——“每期都有新点子”。下期还会陆续开办多个新栏目，内容涉及面广，许多不为人知的秘闻趣事都会一一献上。妙料叠出，总之您看了就知道有多好。

1 我要经典游戏攻略

《掌机迷》第二期又比第一期成熟了许多，无论从选材、排版方面都有进步,本期所赠送的CD非常好听,真是百听不腻,海报更是我的最爱。

据风林兄所说，从下期开始就会将GBA上N多著名游戏系列的完全攻略解析奉上，在此小弟强烈希望能够是《黄金太阳1》与《黄金太阳2》的完美攻略加究极研究,一方面这一系列实在太经典了；另一方面电软出《黄金太阳1》的攻略时,小弟还没有接触《电软》,而《黄金太阳2》却是在攻略别册上的，做得不是很详细，因为版面的原故吧！（上海 万戬）

■CD还算不错吧，其中有几首歌都是非常经典的，相信是恶魔城迷的话都会特别珍惜这张光碟。风林说到做到，上期放话要做掌机经典游戏系列的攻略，那么当然要立马行动起来，这期就是“逆转裁判”系列的完全剧情攻略，非常精彩，下期一定满足万读者的心愿，另外还有多位高手面传心授动作游戏的精妙绝学。

2 找茬的乐趣所在……

看罢VOL.2,又有新感想,《恶魔城》攻略棒就一个字,够强！“模拟最前线”不错,请再接再厉！10元,依然是10元（超值的一个说）！还有几点意见与建议:1、P10-22用了“深红色”的字配“深黑色”的底,气氛没的说,白天看也还算清楚,可晚上看的话（废眼的一个说）！2、特别策划有两个,嫌多！《MOTHER》这篇策划没意思，篇幅过长，还不如登秘技来得实用；3、也许是装订原因,书有些掉页。4、请在注重流程与剧情攻略的同时加重研究性攻略的比重。5、能否推出《GBA二手机市场大巡礼》，理由就不用偶说了吧。（河南 李英畅）

■先夸后批，幸亏风林早已练得百毒不侵，任您怎么磨破嘴皮……笑：1、这个确实是制作人员的失误，这期的补完篇我们已经有所改善；2、特别策划上期确实多了一些，主要是内容都不错。“MOTHER”的那篇风林也是经过一些思量的，主要是考虑本期攻略方面这个是重头，所以放上历史方便广大读者能够了解到这款游戏的精彩，能够尽快领略到其乐趣所在。今后会在量方面适度，请读者放心。风林奖金要紧(大笑）；3、上期装订出现了很多掉页的情况，我们已经跟印厂联系解决，并且希望今后不要再出现此类事件。再发现掉页的读者请与发行部联系解决；4、研究文章本期开始会逐渐增多,比如本期的“马里奥赛车”，绝对是目前国内的第一篇全面详细的研究，实用性高，下期的量很大，都是些大家耳熟能详的好游戏，我们将展示这些游戏很多你还不知道的秘密所在；5、二手市场本志一直是非常重视的，这方面的信息我们会从“市场行情”栏目中为大家集中介绍。如果各位有料有情报的话，也请主动联系文章作者，方便我们及时通知广大读者，避免上当。

3 成长的助者

在拿到第一本书的时候，我还对它抱着观望的态度，以为不过是各种骗钱刊物中的一种罢了。直到今天，我看到了第二本，让我对这本书有了全新的认识。只想说：“它真是太棒了！”以后我会一直支持你们的。

对于一本刚出的刊物，我有以下一些建议：

1、希望贵刊能多出一些游戏的深入研究。现在的游戏绝大部分都是日文的，可能看懂的又有几人呢？好不容易，摸索着通关了一个游戏，却有很多内容自己可能都没有接触到,来一些深入研究就可以让我们这些“日文盲”也可以把一款游戏反复的玩了。

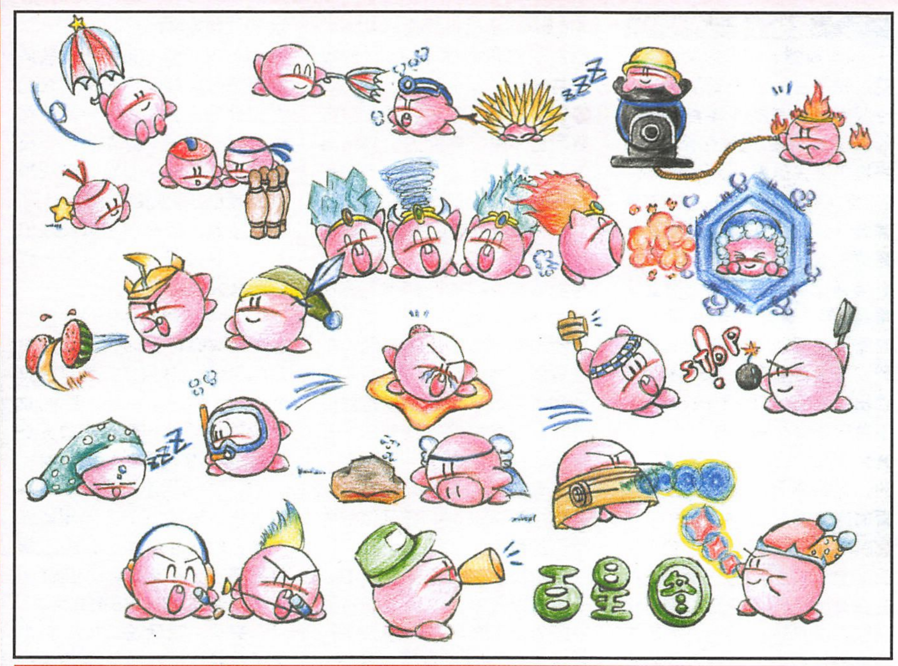
2、希望以后继续随刊赠送各种游戏的音乐CD。这次的恶魔城CD真是太棒了。我拿回家就连听了两三个钟头。当然,也希望以后能送一些掌机的养护工具,由于掌机是我们的命啊！

3、《掌机迷》的VCD内容倒也还说得过去,只是希望能像《电击收藏》那样加上语音,那就更棒了。希望以后CD里能加入一些游戏中BOSS的战法。

好了，我就说这么多了,总之《掌机迷》真的很棒,我会一直支持你们的。祝《掌机迷》越办越好，在同类杂志中做一个佼佼者！（四川成都 付均）

■1、日文游戏很要命,幸亏那些默默进行汉化工作的同志们,才让更多玩家玩到了原汁原味。当然，在没汉化游戏之前，攻略还是广大玩家了解剧情的救命稻草，这方面我们会力争做到最好；2、付读者提到的这些赠品我们都考虑到了，今后会精选送出。还希望大家能够集思广益想一些独具特色又适合我们赠送的“独家秘方”；3、目前从人手上讲，我们还很难做成配音的影片。不过我们会尽力而为，做出自己的特色。光盘是《掌机迷》的重要组成，我们会加大这方面的力度。

地址：北京安外邮局75号信箱
邮编：100011
收信人：《掌机迷》收
电子邮件：game@gameach.com



第一期中登场的胡倩倩小姐又有新画寄来，可见其对“星之卡比”系列游戏的喜爱，好画不能不登！

4 还要加页？？！

高考刚过，就在19号早上看到书店出售《掌机迷》。毫不犹豫掏出铁来购买，疯狂的看了一天，晚上写出我想对《掌机迷》提出的一些想法：1、我想让本刊原有的160页增至180页，在添加的20页上加上一些内容，比如说提供多一些关于掌机方面的新情报，在赠CD时的歌词加以翻译，其时我是一位机战的FANS，近期的机动战士SEED里的歌曲让我感动万分，是期望能出一张SEED的CD（期望有点过分了，不要怪罪）。还可以加一些以前的经典游戏；2、就是加上一个玩家与玩家交流的栏目，让玩家能以QQ或写信的形式交友，交流游戏心得；3、能在每期继续做一个关于掌机周边软硬件的详细介绍，让我们能更清楚了解情报。（广西 陀思毅）

■1、加页意味着价格上涨，在不超过10元界限的情况下我们尽力让大家多看到一些内容，今后也会在光盘中附送一些适合在PC上阅读的文章，提供多种多样的欣赏方式。而音乐光盘附送则要以掌机游戏为主，动漫方面我们是不会涉及的，不过这期光盘中有高达SEED的GBA格式影片附送；2、这个栏目已经实现了……3、这个是我们努力的方向，目前已经在做了。

5 送双盘了？？！

本月我又拿到了最新的一期《掌机迷》，本人格外的高兴。不过我发现有些问题：1、当我拿到书时发现里面有两张CD，还以为是VCD+CD，结果一试，一样！然后我看朋友的那本只有一张CD。而且《电软》上也说是赠一张CD。我想这是质量问题（我不是指书的好坏），而是说这样一来杂志社不就亏本了？一两本没问题，几十本，几百本呢？看了这条消息后，千万别收回我那多余的CD呀，我已送人了。（笑）2、就是海报的问题了，本期《晓月》的海报我超喜欢，可是贴上墙以后发现全是折印！有点不美观，希望《掌机迷》能够想想办法。还有就是海报不一定要竖向的啊！横向也行啊！大小也不一定就要通长的大小，可以是通长的大小的3/2，4/3都行呀！这样一来很多比例不够的画面不就都能出海报了吗？（北京 王辰）

■1、是工厂方面马虎了，让王读者捡了便宜（笑），我们争取今后不再犯这样的错误；2、这个问题风林也考虑到了，《掌机迷》尺寸小，海报都折了，下期将考虑赠送其他礼物，当然，海报还是要送的，大概是不定期了吧……有好的内容不会放过。

6　好游戏还可再做

风林兄你好!在刚买VOL.1时（当然是《掌机迷》）就打算给你写信,可由于时间原因现在才给写,真是有些不好意思。说实话《掌机迷》这本书可真不错,里面内容特别丰富,尤其是攻略剧情——介绍得很仔细。小弟我现在遇到了一个很棘手的事情,主要原因还是我太菜了。银河战士·融合这款游戏一直过不了全局。希望风林兄能给小弟我指点一二,希望可以在《掌机迷》上推出它的攻略,在此小弟拜托了。另外祝你们《掌机迷》全体工作人员身体健康,使《掌机迷》越做越好。（天津 李植松）

■风林也正有制作这款游戏攻略的意思,像“银河战士”这样的好游戏实在难得,值得大书特书。一定会为李读者送上全攻略及全面研究的，请放心。

7　猛龙过江

在购买了两期《掌机迷》之后,心中不禁浮现出一个想法，小弟希望在《掌机迷》中一角,做一个像在《电软》GAME BAR（游戏点评）的栏目，来引导像我这样的掌机迷（也许像我这样的玩家有一些）。如由于掌机游戏较多面游戏性、游戏手感等等因素足以影响一个游戏的评价。因此我建议建立一个掌机游戏推荐区。

看了这几期的《掌机迷》发现其中大多数的都是日版的游戏（在《电软》上也是这样），希望小编们平衡一下，不要再日渐的“亲日”了（不要误会,日版游戏是不错,在有空余的话,再介绍几款美版的游戏）。

本人近期正在“钻攻”美版的“李小龙”GBA，游戏性没话说，清版ACT，玩起来十分过瘾，其中有动作部分，也有如MGS般的“潜入”,最过瘾的是这游戏活用了GBA的缩放功能,一拿起就三小时没下来过。

小编是否玩过？如果能推荐,我希望下期《掌机迷》推荐一下，这是个好游戏啊！游戏名:BRUCE LEE-RETURN OF THE LEGEND。（上海　黄雁）

■这几期开始就会陆续推出美版游戏的攻略研究,比如第一期“车手2”就是典型大老美游戏嘛～至于黄读者提到的“李小龙”游戏，风林还真是没打过……xbox上面的那款倒是试了一试，结果被恶心的够戗，不知道这款如何。看了黄读者的推荐，风林决定去试试。

8　冷饭好吃！

当我怀着一种“不安”的心情买了VOL.2《掌机迷》后，我感到有点失望。（只有一点点哟！）具体原因如下:

1、不知道是不是小编忙得忘了一个“重要的定义”：掌机是指GB、GBC、GBA、GBASP等掌上游戏机，不单指GBA及GBASP。所以，吾殷切希望下一期《P.G》中稍微加一点关于GBC的内容。（虽说GBC也许被时代所淘汰。）

2、以上只是次要的原因。最主要的是我的心爱的BABY“GBA”在我怀中睡觉时被我压坏了。5555~~当我第二天拿去修理它时,钱包在公汽上也掉了。因此,我只有玩GBC了。至于GBA,只好再啃X个月的馒头,慢慢攒钱修了。所以，希望能介绍一些关于GBC的内容。

3、再提一个全国掌机迷关心的问题，能否在《P.G》上建立“掌机协会”？这在我们班已经成立了。嘻嘻！这样可以促进全国掌机迷的交流。我第一个参加！（正宗“汉味”掌机迷）

■GBC的好游戏很多，当然GBA也都兼容，做起来自然讨好。但是本社以前所推出的掌机刊物中，已经网罗了几乎所有的GB、GBC经典游戏，再重新翻炒，风林恐是掌握不好这个火候……这冷饭是过分有难度。今后即使会介绍一二，也是偶尔，要大量登堂，怕是没有太大机会。还是以后经典回顾中见吧。

大家好！我是一个来自云南昆明的《掌机迷》FANS，我特别热爱掌机游戏,每期《掌机迷》必买。啊！不过好伤心,因为在我的生活中又多了一个伙伴,所以,每月买书的MONEY又多了,使我不得不忍心用买《电新》的MONEY去买那吸引人的《掌机迷》,只因为它太完美了，当我走到报刊亭时,那本精致、色彩鲜艳的《掌机迷》吸引了我,我决心买了它,苦苦等待了一个月的《掌机迷》2又一次来到我的手中，那一时刻,我认为自己是世界上最幸福的人。

在此给《掌机迷》提几点建议：1、尽量将抽奖活动的奖品增加一点，不要让太多的FANS失望。2、我希望在《掌机迷》中加入一个栏目，叫“游戏询问站”专门回答游戏FANS们在游戏中遇到的问题，再现掌机游戏。3、尽量增加书的页数，VCD中的内容，可以的话在VCD中加入一些小游戏。（云南昆明　李文凌）

■1、奖品期期会有，大家要有持之以恒的决心才行（风林买彩票也是这样的……笑）。2、这个事情好解决，等风林闲下来就办，或者利用网络的便捷，来回答广大读者的问题也都在本人考虑范畴之内，只待时机成熟；3、内容我们当然是精挑细选，好戏无限。



某日木木新入手一台SP
突然…
!
嗖~
没长眼啊!
敢撞本先生了。
SP不见了!
啊!
小偷!站住!
啊哈哈哈!!
别跑!
站住!
嗯?!
就是他!
扁他!
把东西交出来!
老大,他身上没有SP,嗯?
也许我们找错人了。好像不是他偷的。
哼,我一定要找到那个臭小子!我们走!
end

北京丰台 欧阳煜

9 发展壮大

偶下定决心每期《掌机迷》都要买。第一本无意买来看了好过瘾，今天又见了爽没白跑（书店老板说我买的是第一，哈哈哈……），中午刚到货。

比起VOL.1书中的内容改善了很多,光盘内容也好棒,前辈们真是辛苦了!我们会在后方支持你们。偶班的游戏族们,从一班看一本书上升到14本啦!转一下话题——不知为什么我特喜欢听光盘的第09和36。好了,话到此停。（河南洛阳 张丽）

■我说怎么第2期一上市又很快被席卷一空，原来是被贵班……那么买不到的读者请找张丽算帐（大笑）。

10 掌机买个什么好？

人天生下来就爱玩，而我也不例外,对电玩着了魔的我，已经有十三年的打机经验了（本人刚十九岁）。从街机到电脑无一不精，而我还是CS的顶尖高手，但有一天，当我朋友对我说："GBA好好玩"。我就二话不说向她借来玩玩，当我玩过才真正了解和感受到GBA的乐趣及魅力。后来，读取了贵刊的第一期作品后，更令我对这小东西着迷。所以，我决定这个月购买一台GBA。希望各位编辑能够解答以下几个问题：1、GBA及SP的市场价钱多少？2、有水货和行货吗？3、有什么原配件？有什么选购件？（广州 余业芓）

■掌机的乐趣完全不同于家用机或PC，这种将"全部"握在掌心中的感觉非常实在。1、GBA在北京基本上全部是二手翻新货了，但不知道广州是什么情况，估计也差不多，现在买的话应该全部以SP为首选。而SP的市价应该在850元左右，那些低得过分离谱的售价千万不要相信。2、行货与水货是有的，不过目前流到国内市场的机器以行货为多，不过，这些行货也是指港版的行货而已，在国内也是水货的一种……没有区别。3、这个您可以参看第一期的内容，还可以留心我们每期刊登的"市场行情"，相信对您有所帮助。

GAME BOY与方便面

GAME BOY不是任天掌的掌机，而是本人——一个纯正的游戏男孩，自我介绍一下：偶，男，17岁，北京出生（现家住哈尔滨），高中一年（即将二年），将来希望做一个游戏部门的编辑，我只相信一句话：游戏是生命的源动力。

小时候，住在北京，爸妈天天上班，偶不去幼儿园的说，一个人被锁在家中，与我作伴的只FC和面包，以及大数多个"大黄卡"，4岁，4岁呀朋友们！我就开始PLAY GAME，试问孰能与君决？还记得KONAMI的《功夫》、《魂头罗》任天堂的《超级马里奥兄弟》等全都是我的宠儿，也因此我现在左眼800度，右眼850度的近视（俺戴隐形眼镜）。1998年时，俺还不知道PS是啥东西，MD当时买500多块，MD的《幽游戏白书魔强统一战》在偶的眼中算是天天最有趣的游戏了，六年级的某一天，偶班里的一位同学很狷狂地带来了一个GB（厚）白色，我当时就惊呆了，在偶的梦想中，这么小的游戏机只能玩《俄罗斯方块》，在询问了价钱吧（当时原机400多块）我一个学期中午没在学校订餐，一直吃"小浣熊"干脆面过活，又借了一些，成功的买了一台属于我自己的GB，记得当时玩的是《拳皇95》、《吞食天地3》等。

1999年，由于家庭原因，我来到哈尔滨上中学，初一时，我把厚厚的GB卖了，又买了个薄的（300多块），当时《牧场2》、《口袋》等还没有中文版的。于是，偶开始了玩日文游戏的生涯，那可是真叫一个累呀，可气的是，每当我爆机一个游戏，没过几天，这个游戏就出中文版的了，我咬！就这样，一直的玩着。不幸的是，初二上学期，偶得了心肌炎，医生说这病需养。于是，俺休学了，但值得庆幸的是，在这半年休学的时间内，我去了趟日本玩，住在舅舅家，COOL！日本不愧是游戏的天堂，让我看的这叫一个爽，在那边住了一个多月，临走时，舅舅送我三件礼物，松下CD，里光800相机，还有一台GBC（我当时幸福的厥了过去）。回国后，我终于遇到了一个不错的中文版GAME《塞尔达传说·梦之岛》哈哈！经历种种磨难，终于爆机。2001年重新上初二，GBC出了很多彩色游戏，于是……我又没吃午饭了！《牧场物语句》、《口袋金银》、《塞尔达大地·时空之章》，真让偶回味无穷，说一下，我最喜欢的游戏是KONAMI的《心跳回忆》GB的两个版我都玩烂了。2002年上初三，一日去买游戏周边，忽听说一种叫做GBA的东东上市了，32位，帅呆了。可在我数了标价上的数字有几个零后就悄悄地走了。方便面、方便面、方便面，从此又占领了我的饮食生活。回想起来，那真是一段暗无天日的日子。加上春节我的收入，终于我得到了一台GBA780元，我咬！可有了GBA却还是只能玩GB的卡，当时无盗版卡，一张正版至少也要300多块，我狂咬！可当盗版卡出了以后，GBA已经降到600不到了。5555……

我玩的第一个GBA游戏是《黄金太阳》，爽呆了，当我释放风召唤，出来一个美女在天上施风魔法时，最终BOSS双头龙被俺K掉后，心情这叫一个爽的说，生活多么美好，空气多么清新。

后来，我因为某些原因，十分需要$，把对于我最最重要的GBA卖了，我想这是我这辈子做的最错的一个决定，后来我发现我无法过没GBA的日子。2003年，上了高一。"什么？什么？"GBA又出新SP？

方便面……是呀，我正在实行攒钱计划，我管它叫作"忍耐+泡面=GBA"，朋友们为我加油吧。

以上就是我的游戏经历，朋友们，一个字"苦"啊！但必须承认的是，游戏给我带来了无限快乐。

——黑龙江 王维佳

发卖TOP 10

POCKET HYPER RANKING

本期日本最新GBA软件销售排行榜

统计时间：2003年5月11日～2003年6月10日

1 仓鼠太郎4～虹色大行进

NEW 初登场

NINTENDO | AVG | 2003年5月23日 | 4800日元



11万0700本 累计：11万0700本

从GB时代开始就一直有着稳定销售成绩的本系列，可谓掌机上不可多得的老少皆宜型游戏，充满童趣的故事与新颖简单的游戏玩法成为本月玩家不得不玩的精品。

排名	变动	游戏名称	厂商	类型	发售日	价格	本期销量	累计
2	↑6	口袋妖怪 红宝石	NINTENDO	RPG	2002年11月21日	4800日元	2万3397本	210万4818本
3	↑7	口袋妖怪 蓝宝石	NINTENDO	RPG	2002年11月21日	4800日元	2万2630本	207万7747本
4	↓3	瓦里奥制造 MADE IN WARIO	NINTENDO	ETC	2003年3月21日	4800日元	2万1649本	37万8462本
5	↓2	勇者斗恶龙怪兽篇 旅团之心	SQUARE ENIX	RPG	2003年3月29日	5980日元	1万8526本	53万9849本
6	↓1	火炎纹章·烈火之剑	NINTENDO	SRPG	2003年4月25日	4800日元	1万8227本	20万2965本
9	↑4	NARUTO·最强忍者大集结	TOMY	ACT	2003年5月1日	4800日元	1万5546本	9万3302本
8	↓5	洛克人ZERO 2	CAPCOM	ACT	2003年5月2日	4800日元	9805本	10万7072本
9	再登场	洛克人 EXE 3 BLACK	CAPCOM	RPG	2003年3月28日	4800日元	7912本	11万6471本
10	－10	塞尔达传说·神之三角力量	NINTENDO	ARPG	2003年3月14日	4800日元	7239本	25万3951本

★以上销量由全日本1300家以上游戏卖店提供的数据统计而来，与厂商公布的官方销量可能会有微小误差。

游戏发售表
SOFT Release Schedule

本期日本最新GBA软件发售时间表

统计截止时间：2003年7月（以前的请翻阅杂志）

发售日	游戏名称	厂商	类型
7月4日	□八佑卫门	NAMCO	ACT
7月11日	□仓鼠天堂	ATLUS	RPG
月11日	□GET！！～我的捕虫日记～	ケムコ	ACT
7月11日	□超级马里奥ADVANCE4	NINTENDO	ACT
7月17日	□CROQUETTE！2～暗之BANK与VAN女王～	KONAMI	ETC
7月17日	□我们的太阳	KONAMI	RPG
7月17日	□我们的太阳 （GBASP同捆限定版）	KONAMI	RPG
7月17日	□索尼克弹珠台 聚会	SEGA	TAB
7月17日	□驭龙少年 World D Break	BANPRESTO	ACT
7月18日	□米奇和米妮的奇妙大冒险2	CAPCOM	ACT
7月18日	□CYBERDRIVEZOIDS ～机兽战士～	TOMY	ACT
7月18日	□MATELMAXR改	——	SLG
7月24日	□光明之魂II	SEGA	RPG
7月25日	□真·女神转生恶魔之子 puzzle de call	ATLUS	PUZ
7月25日	□Onimusha Tactics	CAPCOM	SLG
7月25日	□TOP GEAR拉力SP	ケムコ	RAC
7月25日	□名侦探柯南 被阻击的侦探	BANPRESTO	RPG
7月未定	□仓鼠俱乐部4～暴走大逃脱～	ジョルダン	RPG
8月1日	□阿拉丁	CAPCOM	ACT
8月1日	□幻想传说	NAMCO	RPG
8月1日	□口袋妖怪弹珠台 红宝石&蓝宝石	POKEMON	TAB
8月7日	□DULE MASTERS	TAKARA	ACT
8月8日	□洛克人EXE 战斗芯片GP	CAPCOM	RPG
8月8日	□超级机器人大战D	BANPRESTO	SRPG
8月8日	□动物岛的奇妙小国	ロケット	ETC
今夏	□新约 圣剑传说	SQUARE · ENIX	ARPG
9月未定	□侦探学园Q ～名侦探就是你！～	KONAMI	AVG
9月未定	□NARUTO ～木之叶战记～	TOMY	ACT
9月未定	□传说的斯塔菲2（暂定）	任天堂	ACT
今秋	□007 EVERYTHING · OR · NOTHING（暂定）	EA	FPS
今秋	□荣誉勋章～旭日东升～（暂定）	EA	FPS
今秋	□哈利·波特 奎地奇·世界杯	EA	ACT
今冬	□指环王 国王归来	EA	ACT
今冬	□索尼克战斗	SEGA	ACT
2003年	□章鱼丸子	IDEA FACTORY	RPG
2003年	□真·女神转生 恶魔之子 冰/炎之书	ATLUS	RPG
2003年	□马里奥&路易RPG	任天堂	RPG
2003年	□马里奥高尔夫GBA（暂定）	任天堂	SPG
未定	□MOTHER3（暂定）	任天堂	RPG

以上参考自日本任天堂杂志



POCKET情报站

全面检索当前掌机市场的大小事件，硬件软件周边新闻一条不漏

任天堂の质问箱



06 19 任天堂在版权问题上再下一成

近日，任天堂以“到现在为止最显著的版权侵害”起诉香港力生公司，要求其赔偿2001年～2002年之间损失的2000万美元，并最终胜诉。力生必须向任天堂支付65万1000美元。

据美国任天堂公司的发言人Jodi Daugherty说，这种价值45美元的装置可以回避游戏中的加密措施，从GB上调出游戏数据并将抽出的游戏数据放到网上。根据判决这个装置将不允许继续投放到市场上。日本方面表示，今后还将对中国的类似产品继续积极采取相关措施。

风林提示：任天堂要有所行动了。这次的对薄公堂，实际上就是冲着烧录卡而来。先从放出ROM的源头下手，再逐渐顺藤摸瓜，一一枪毙。一直大放盗版GBA软件的网站大概好日子不多了……

06 20 掌机上将发售“幽游白书”新作

根据国外著名任天堂情报网站Nintendophiles的报道，软件大户ATARI将于今年年底在美国推出GBA版的《幽游白书》游戏。这款游戏的英文名叫做《Yu Yu Hakusho：Spirit Detectives(幽灵侦探）》。该作为单人游戏，SCREEN SHOT等其他详细情况现在仍旧不明。

风林提示：大概是“龙珠”的超级成功刺激了欧美厂商，大量的日本老一代动漫作品再次破土重生。一来这些作品的版权费用比起红火的时期已经大大降低，二来当年的看客们也大多保留着对这些经典作品的感情，这样的好事无疑是大有商机可为。而且日本在动漫方面是取之不尽的宝库，欧美厂商可利用的素材还有很多，相信过不了多久，我们熟悉的很多作品都会再次回到我们手中。



06 25 GBA在欧洲销量超过650万台

根据欧洲任天堂的发布消息，GBA从去年6月22日在欧洲市场发售以来已经达到了650万台以上的销量。对应的游戏现销售了2000万套以上。仅在英国市场GBA&GBA SP就销售了200万台以上。

06 25 “重装机兵2改”有BUG?!

尽管广大玩家万分期待“重装机兵2改”的推出，但是成品中出现的种种问题将玩家的热情之火瞬间浇灭。面对玩家的怨声载道，近日开发公司NOWPRO就出现的问题在网站上进行了解释。内容如下：

——部分画面若隐若现。

在从SFC版移植到GBA版上时，我们对画面及显示尺寸进行了重新描绘处理。虽然对于主机的不同我们已经尽了最大的努力进行开发，但是部分画面有时还会出现隐隐约约消失的现象。但是基本上不影响游戏的进行。

——在和美塔罗伊塔（メタルイ　タ　）战斗时无法操作。

在“イヌの村”（犬之森）附近遇到美塔罗伊塔不断战斗到最后时呼唤最后一个“伙伴”，画面就会变成全黑无法进行操作。如果是在“战斗模式”C/D中，就不会出现无法操作的情形，所以推荐大家在玩到这个地方时使用C/D“战斗模式”

——在切换战斗画面时，会残留前一个画面的GRAPHIC及表示。

系统内的“指令速度”的等级如果变成1的话（通常设定为3），在显示菜单和使用“金属探测器”等，就会出现残像。所以推荐大家玩游戏的时候尽量不要改变“指令速度”的设定。



06/25 "重装机兵R改"发售日推迟

由于"重装机兵2改"出现了众多令人难堪的问题，因此NOWPRO公司决定将原定于7月发售的GBA游戏"重装机兵 R 改"推迟发售日期。而理由自然是为了提高游戏的品质。

最新的发售时间定在10月24日，售价则仍旧为4800日元。

MATELMAX系列是由原DATA EAST公司制作发售的人气RPG系列。1995年在SFC上发售的"重装机兵 RETURNES"在内容上仍然保留了第1部作品FC版《MATELMAX2》的系统。

虽然发售日还相当遥远，不过相信绝对是一部值得FANS们收藏的高画质之作。

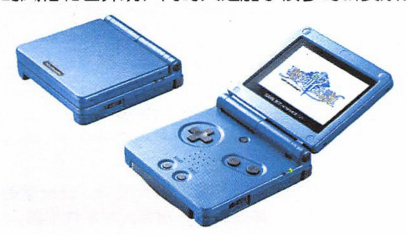
风林提示：吃一堑长一智，可见"R改"也是一部问题作品，正是由于有了前作大量的投诉，才使得制作公司不得不将这部作品的除BUG工作时间放长。没有认真的工作态度显然是导致这一事件的根本，幸好厂商还算聪明，没有把"R改"也随随便便的发卖，否则就真的是要栽大跟头了。玩家可不是好骗的。

06/30 "圣剑"版SP即将发售！

即将在8月推出的超级ARPG大作"新约圣剑传说"，将会再次推出限定版套装以满足广大喜好收藏的玩家。今日SQUARE · ENIX宣布将会与游戏同时推出"GBA SP 玛娜蓝版"大套装，该套装将于8月29日发售，售价18300日元。

限定色的GBASP主机使用了《新约 圣剑传说》的主题色"玛娜蓝"。除了SP主机、AC电源和游戏外，还将附送原创的小挎包。这个套装数量有限，先买先得售完为止。

GBA《新约 圣剑传说》是以91年发售的《圣剑传说》为基础的系列最新作。游戏制作的总负责人是曾经参与设计制作《圣剑传说2》、《3》和PS《圣剑传说 玛娜传奇》的石井浩一。此外，人设工作将由曾多次参加《圣剑传说》系列插画绘制工作的龟冈慎一担任。该作承袭了系列一贯的风格和世界观，同时又追加了很多的新要素。



07/02 随时随地"模拟人生"



EA公司的人气模拟游戏"模拟人生"系列终于要在任天堂的掌机上扎根了，今日EA正式宣布了掌机版《模拟人生simpeople》在GBA上登场，并且会与GC版进行连动。对于两个平台的玩家来说，这一消息证明了EA仍旧对任天堂的主机支持不变，利好无疑。

这次开发《模拟人生》的工作由Maxis负责。在GBA版中可以像PC版一样的制作出原创角色，而且还针对掌机而加入了更多有趣的内容。而在GC和GBA连接的时候，在GBA版上就会多出一个秘密区域，玩家还可以在GC上享受GBA版中的迷你游戏。另外，游戏中还设定了一些可以互相影响GC/GBA版的事情。总之，越来越多的厂商加入到了双平台互动的游戏开发中。

07/02 掌机"荣誉勋章"再出新作

本日，EA正式公布了GBA版《荣誉勋章：Infiltrator》的详细情况。该作由HotGen开发。玩家要扮演主人公杰克 · 墨菲，以第2次世界大战为舞台完成5个任务。只要接上通信线就可以进行双人游戏。而且，该作还可以GC进行连动，显示《荣誉勋章：日出》的地图也将成为可能。

该作将于秋天在美国发售。

风林提示：同上一条一样，同样是EA的人气游戏。风林有幸玩过掌机版的"荣誉勋章"前作，水准实在不敢恭维，主要是画面粗糙得过分，而且射击的精确程度也很难把握。前段时间的"007"倒是给人很大的惊喜，相信EA已经掌握到GBA的多边形游戏的开发技巧，希望本作能够成功。

07/02 "我们的太阳"声优确定

即将于本月发售的掌机超级RPG大作——"我们的太阳"，还没有发售就已经在日本造成了阵阵话题。这次该作启用了曾经在MGS中为索利德 · 斯内克配音的大冢明夫为天子和吸血鬼配音，声优阵容中还有水间真纪、重松明、小暮英麻、儿玉孝子和上田阳司等人。

风林提示：游戏即将发售，这款游戏恐怕在国内能够玩到的朋友不多，不过《掌机迷》则铁定在第一时间为大家奉献出完全攻略，敬请期待。



FAMICOM即将迎来20周年的大庆典！！届时将有重要消息发表！！ 非常感谢这20年来给我们带来的快乐！！

■FC为什么会终止生产呢？

□因为零部件的货源供应量逐年减少，所以不得已停止了生产。

从FC诞生到现在已经有20年了，在这里我首先要感谢各位FANS对我们长久以来的爱护和支持。但是，电子机械的整体环境有了很大的变化，像半导体等FC专用的零件几乎已经购买不到了。到现在为止每当我们要追加制作的时候，就得拜托合作工厂帮我们打开FC用的流水线，但即使是这样现在也终于到极限了。虽然很遗憾，不过到了9月份也就是FC 20周年的时候，我们将正式终止SFCJr.和NEW FC的制造！FC就这么结束了我心里真是觉得非常遗憾。从以前，我们就想在20周年的时候为大家做点什么表达一下长久以来感谢的心情，希望到时候我还能为各位玩家当向导。总之，请大家快乐的等待那一天吧。

风林提示：9月份除了庆祝生日外，还将超级震撼的大情报公开！

■次世代主机正在开发中的事是真的吗？

□当然是真的。在前些天的E3发布会上，岩田社长就GC的后继机种作了讲话，称这是“当然的事”。虽说距离GC发售还不到两年，不过主机开发者们着手开始研制下一部游戏机也是理所当然。毕竟这是一个电子设备技术日新月异的时代，半导体元件等的成本也逐渐下跌的时代。任天堂本身也是一个积极进取的公司，新主机的研究开发当然也要不断前进。但是，次世代主机的开发还没有进入到具体的“就用这个样子吧”的阶段，现在主要还是在进行研究和开发。不过应该可以完成“不比其他公司的次世代游戏机晚上市”的计划。任天堂既是主机厂商又是游戏厂商，而且我认为不管哪一方面都是具有相当实力的。虽然有点自吹自擂，不过我们这里聚集了世界一流的创作人员，他们的智慧和汗水全部都汇集在新主机的开发上。任天堂迄今为止一直在追求、创造以前未曾有过的全新游戏。今后这个宗旨不仅将在软件上实现，还将贯注到主机开发当中去。

风林提示：GC2已经落实在2005年春日本首发。主机性能将有完全区别于以往家用机的全新走向。

■会出《MOTHER1+2》的原声CD吗？

□东芝EMI现在已经开始着手开发工作了！到现在为止东芝EMI已经出过《火焰之剑》及《PIKMIN》等众多任天堂游戏的原声CD了，关系一直非常密切，这次《MOTHER1+2》的原声CD同样也交由东芝EMI制作。虽然因为这不是任天堂的商品，所以没有关于详细内容的说明书，不过绝对是MOTHER FANS们所喜欢的原声CD。该CD预定在8月20日发售，售价2500日元，相信不管是游戏的FANS还是普通的音乐爱好者都一定会非常喜欢的。

风林提示：MOTHER的音乐堪称经典，本志将第一时间收录以飨读者。

■《马里奥128》到底怎么样了？

□没有在前几日闭幕的E3上参展。

虽然现在正全力以赴以《马里奥128》前所未有的游戏构思为中心开发制作，但是一旦在像E3这样众人所瞩目的大会上参展，它的出色构思就有可能会被其他的公司仿效。尽管现在游戏的开发已经进入了基本可以发售的阶段，不过像构思被剽窃抄袭并提前推出相似游戏的先例也不是没有。而且，如果那个游戏作的并不成功，也有可能会引起玩家对该类型作品的误解造成用户大量流失……。所以像《马里奥128》这样，虽然开发工作不断顺利发展，但却没有参加E3展的游戏还有很多很多。不过我可以告诉大家，这个游戏能够同时传达出一步一步和一气呵成的感觉，敬请期待吧。

风林提示：毫无疑问，任天堂的游戏将会让很多人托不住下巴。



你敢来踢馆吗？天下最强！

这是一个需要英雄的年代。在游戏中，我们同样需要超于常人的强者出现。玩家遍天下，能够玩出自己一套水准的人，才称得上是强者。为求强者之道，“掌机封神榜”横空诞生,开始了寻找强者的无尽之路。如果你认为自己确有高人之举，非普通玩家所能悟得的绝世能力，就来与我们联系好了。来这里探求强者之道。

文字影像征集

“掌机封神榜”栏目向广大玩家征集游戏文字、影像。游戏不限（任何游戏类型均可）、机种不限（除了GBA系列外，WS、NGP等其他掌机的玩家也同样欢迎），只要是能够独当一面的游戏成绩就可以投搞来应征。具体形式可以参见本期“封神榜”栏目。影像内容请与编辑部联系，电话（010）64472187。

栏目联系人：窗外不归的云　联系E-MAIL:yeyunzhang@163.net
书信请与编辑部联系·信封注明“封神榜栏目收”·收信人：风林
请随信发来游戏成绩证明（方式包括：游戏截图、照片、记录存档、影像光盘，发来卡带的投稿者，我们会在使用完毕后原卡奉还）



ISBN 7-88713-054-9

9 787887 130549 >

ISRC CN-M14-03-0021-0/V·TP

人民交通出版社 出版

地址:(100013)北京和平里东街10号

电话:(010)64294878 64299027

定价:10元

北京次世代科技发展有限公司 制作

邮购地址:北京安外邮局75信箱次世代发行部

邮编:100011 电话:(010)64472177,64472919

掌机迷 VOL.3

三度冲击！特稿、小说、研究重量内容震撼发表！ VOL.3

掌机迷
POCKET GAMER

光盘+海报+抽奖

10元 三重大礼

特别策划 汉化前线的英雄们

独家研究 马里奥赛车ADVANCE

逆转裁判

系列小说攻略

硬件兵工厂
- 手机游戏的前世今生
- 烧录卡工具介绍
- 汉化游戏入门

发烧梦攻房
- 龙珠Z悟空遗产2
- MOTHER 1+2
- 高级战争2/重装机兵2改

掌上游戏通
- 我们的太阳/光明之魂2
- 洛克人EXE战斗芯片GP
- 新约圣剑传说

经典掌机游戏专题小说
火纹脉络·烈火同人传

ISBN 7-88713-054-9
9 787887 130549 >

ISRC CN-M14-03-0021-0/V·TP
人民交通出版社 出版
地址：(100013)北京和平里东街10号
电话：(010)64294878 64299027

定价：10元
北京次世代科技发展有限公司 制作
邮购地址：北京安外邮局75信箱次世代发行部
邮编：100011 电话：(010)64472177，64472919